

Nº 10
275 ptas.
OK SUPER
CONSOLAS
Dr. Franken II
TERRORIFICAMENTE DIVERTIDO
BUBSY:
EL JUEGO CON MAS "GARRA" DEL AÑO
JUNGLE STRIKE:
CUANDO SEGUNDAS PARTES SON MAS QUE BUENAS
BUBSY
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.
8 414090 202770 00010


¿SABES QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

TINY TOON Adventures

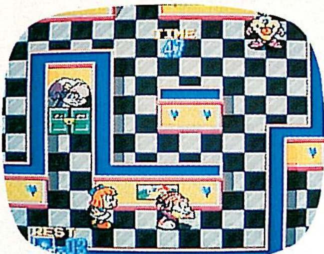
GAME BOY — KONAMI — TINY TOON Adventures BABS' BIG BREAK

Nintendo Entertainment System — KONAMI — TINY TOON Adventures

NUEVO!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM — KONAMI — TINY TOON Adventures BUSTER BUSTS LOOSE! — PAL VERSION

Atrévete con los Tiny Toons


Pantalla: Versión Super Nintendo


Pantalla: Versión Super Nintendo

Ya puedes disfrutar de otro fantástico videojuego de Konami para las tres consolas de Nintendo: Game Boy, Super Nintendo y NES.
Un magnífico título para jugar con Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton y muchos más. ¡Con gran calidad de gráficos y sonido de primera!
Tiny Toon Adventures.
La nueva dimensión para tu consola de videojuegos.
!Alucinante!

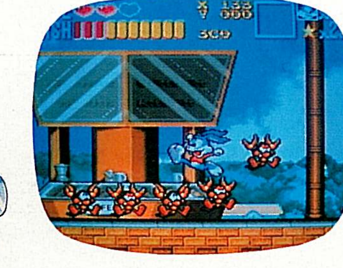
- Originalidad: 8
- Gráficos: 9
- Animación: 9
- Sonido: 8
- Valoración Global: 9





KONAMI®
Super Entretenimiento con videojuegos



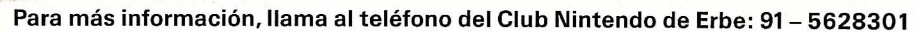








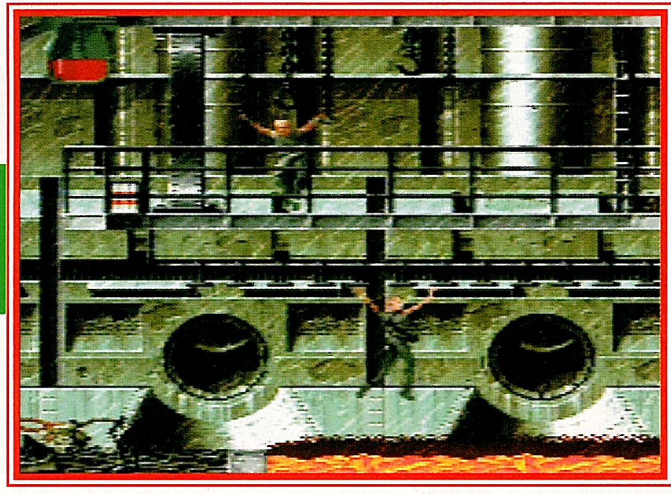
Pantalla: Versión Super Nintendo



Para más información, llama al teléfono del Club Nintendo de Erbe: 91 – 5628301

OK SUPER CONSOLAS

SUMARIO





20 ALIEN 3

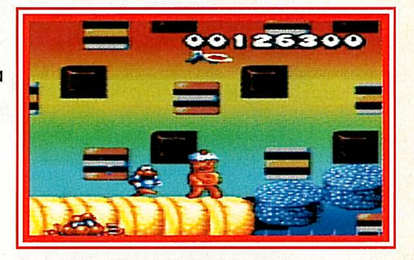
La esperada versión para Super Nintendo del archiconocido Alien 3 ya está a punto. Prepárate a disfrutar con uno de los mejores cartuchos del momento.



38 JUNGLE STRIKE

Hace ya algún tiempo que los usuarios de Mega Drive pudimos disfrutar de un fabuloso arcade que respondía al nombre de Desert Strike. Ahora, Jungle Strike, su segunda parte, llega dispuesto a ponernos las cosas más difíciles que nunca.





60 SUPER JAMES POND

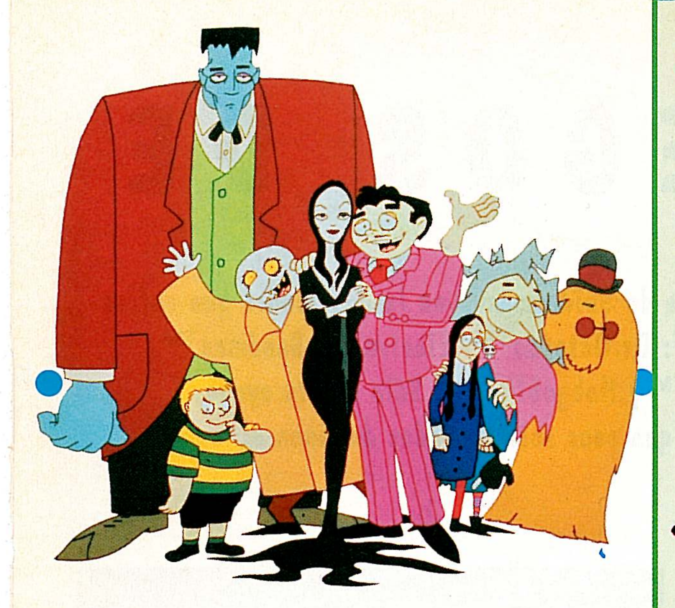
James Pond, el agente sub-acuático, vuelve a nuestras pantallas con una nueva aventura que, a buen seguro, provocará mas de un dolor de cabeza.





80 VIEW POINT

¿Quién se atreve a asegurar que a visto lo último en masacra-marcianos? Está claro que no habéis degustado View Point...



SECCIONES

Todo en este mundo llega a su fin y, por supuesto, el tan ansiado verano también. Sabemos lo difícil que resulta coger de nuevo los libros y madrugar día sí, día también para acudir al colegio. Por ello, porque lo sabemos, os hemos preparado un número realmente espectacular que comenzaremos con una exhaustiva y terrorífica PREVIEW, Dr. Franken II, y que continuaremos con un auténtico desfile de estrellas en nuestra sección de PASARELA, entre los que destacan títulos como "Alien 3", "Bubsy", "Striker", "Jungle Strike" o el mismísimo "Mortal Kombat".
En la sección MEGA MAPAS podréis disfrutar de un único pero extenso mapa dedicado exclusivamente a la versión Master System del dificilísmo Taz-Mania.
Por último, secciones como MERCADILLO, SUPER TRUCOS o LA TIERRA DE LAS CONSOLAS no faltarán a su obligada cita mensual con nuestros lectores preferidos.
Esperamos contribuir con nuestras palabras a que la vuelta al colegio resulte menos pesado de lo que nos resultaba a nosotros (recordad que nosotros también hemos sido estudiantes).
Os esperamos el mes que viene. ¡Adios!.

Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Adjunto a Dirección Editorial: Saul Braceras
Director: José Emilio Barbero
Redacción: Juan Carlos Sanz, Enrique Maldonado, Carmen Arnanz
Colaboradores: Enrique Rex, Felix J. Físico Vara, Javier Rueda, Javier Sanz
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefes de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Editorial Nueva Prensa, S.A.

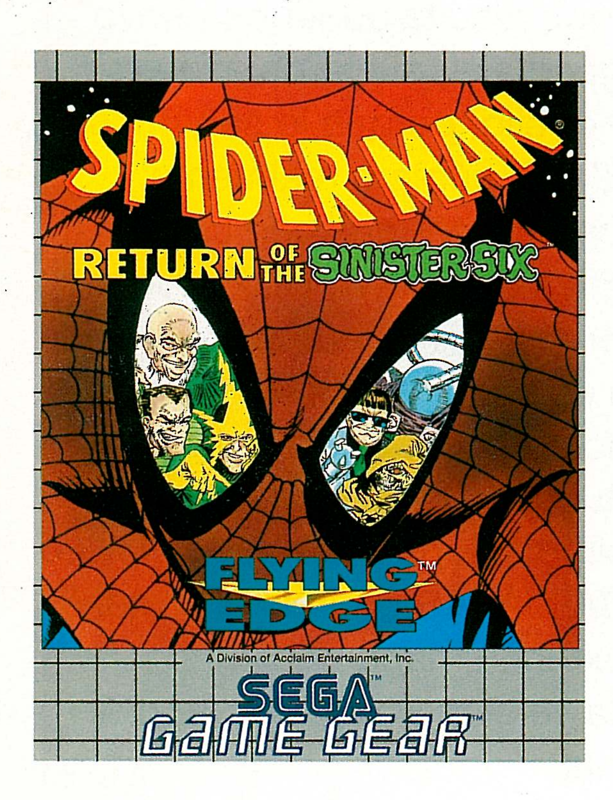
Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1ºB 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Preimpresión Lumimar. c/Albasanz, 48-50. Madrid.
Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain IX 92
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

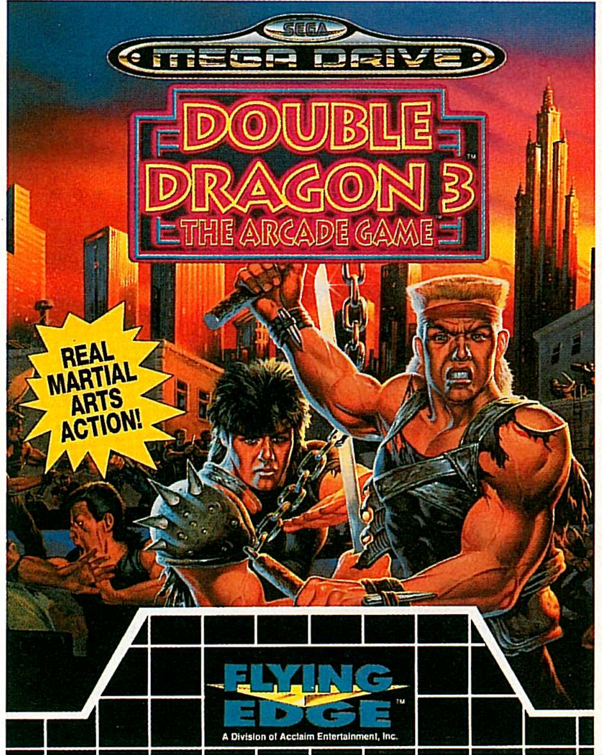
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

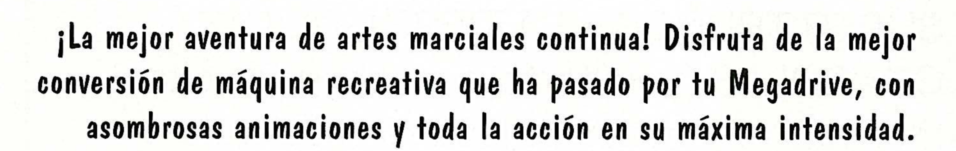
Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.

JUEGOS DE

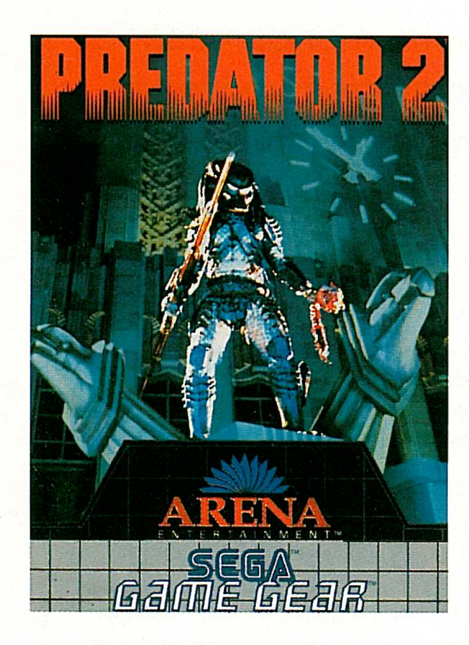


La más desafiante aventura de Spiderman® en la que tendrá que enfrentarse a los Sinister Six™: Dr.Octopus™, Electro™, Sandman™, Mysterio™, The Vulture™ y Hobgoblin™. Sólo con tu ayuda, Spiderman® podrá evitar que esos seis malvados dominen el mundo.





¡La mejor aventura de artes marciales continua! Disfruta de la mejor conversión de máquina recreativa que ha pasado por tu Megadrive, con asombrosas animaciones y toda la acción en su máxima intensidad.



El alienígena más sanguinario de la galaxia ha vuelto a nuestro planeta. ¿Serás capaz de evitar que el cazador humano vuelva a ser cazado?

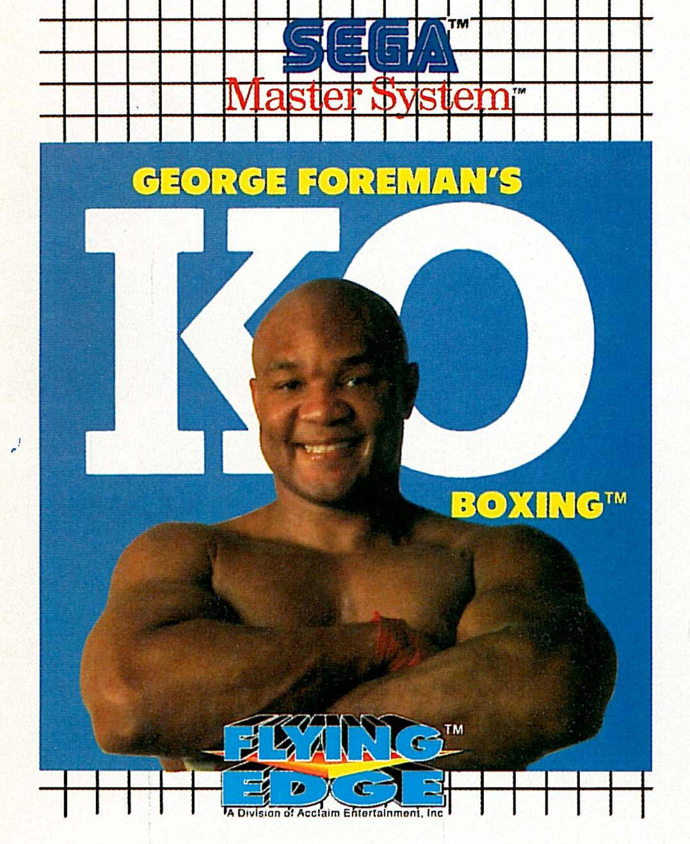


Distribuido por:



Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05

OTRA GALAXIA



Compite por el título de Campeón mundial con los famosos contrincantes de los pesos pesados, abriéndote camino con los espectaculares golpes del "Gran George".

Disponible también en
Mega Drive

Disponible también en
Master System

Acepta el reto más desafiante de la lucha libre. Podrás realizar todos los movimientos de tus héroes favoritos de la WrestleMania hasta que te enfrentes al único superviviente dentro de la Jaula de Acero.

WrestleMania
STEEL CAGE
CHALLENGE
FLYING EDGE
A Division of Acclaim Entertainment, Inc.
SEGA
GAME GEAR

Un juego loco y divertido, como los Dummies, quienes no dudarán en hacerse pedazos para que tú te partas de risa.

Disponible también en
Game Gear

Disponible también en
Game Gear



Mi parque de atracciones está infestado de ratas y mi buen amigo Bart ha colocado una serie de trampas para hacer caer en ellas a los malditos roedores. ¿Te consideras capaz de ayudarme a freírlas, explotarlas y 'krustificarlas' para poder limpiar mi parque?



SUPER NEWS

THE LAST ACTION HERO

● (SUPER NINTENDO - SONY IMAGESOFT)



La verdad es que a estas alturas, el señor Arnold Schwarzenegger puede ser ya considerado como todo un veterano en esto del video juego, por que sus apariciones ya sea en pantalla consolera o de ordenador han sido multiples: Danko Calor Rojo, Commando, Desafio Total, las dos partes de Terminator... Y sin embargo parece que el bueno de Arnie no está dispuesto a que esta ya larga lista llegue a su punto final, por que The Last Action Hero, su nueva película de gran éxito (que por cierto se estrena ya a finales del mes de Agosto en nuestro pais), va a ser un nuevo caso de licencia cinematográfica convertida en video juego, esta vez de la mano de Sony Imagesoft. En fin, las huestes consoleras esperaremos con ansia el regreso de Mr. Músculo a nuestra consola...



ALADDIN

● (MEGA DRIVE - VIRGIN GAMES)

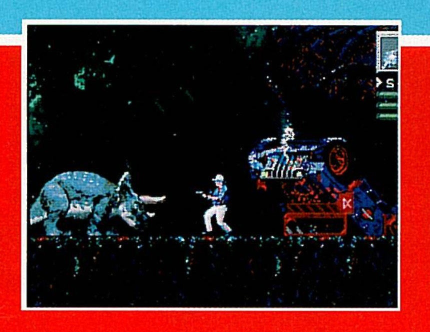
La compañía inglesa Virgin, a la que recordaréis por la gran calidad de una de sus mejores producciones, Global Gladiators, nos va a sorprender muy pronto con un título que, además de contar con un acabado técnico insuperable va a gozar del privilegio de llevar en su carátula el nombre de una de las última creaciónes de la factoria Disney, Aladdin. El juego, que como podéis apreciar en la imagen que acompaña estas lineas tiene una calidad gráfica muy notoria, nos recuerda en gran forma al mítico Prince of Persia. En fin, que la cosa no puede ser más prometedora, ¿verdad?





PARQUE JURASICO

● (MEGA DRIVE - SEGA)



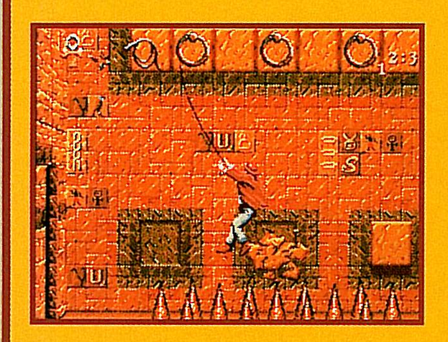


Mientras esperamos impacientes a que Parque Jurasico, la última creación del genial Spielberg sea estrenada por fin en nuestro pais, continuamos recibiendo noticias acerca de como serán los diferentes juegos que, inspirados en la película, van a aparecer sucesivamente para cada una de nuestras consolas. En este caso os oferecemos algunas imagenes de la versión Mega Drive, cuyo aspecto, tal y como podéis apreciar, es muy, pero que muy alentador...

YOUNG INDIANA JONES

● (MEGA DRIVE - SEGA)

Lleva sombrero, látigo y... crema contra las espinillas ¿es Indy? Bueno, no exactamente, en realidad se trata del Joven Indiana Jones, cuyas aventuras, de las que hace no mucho pudimos disfrutar en las pantallas de nuestros televisores, han sido convertidas en el pertinente video juego, que muy pronto podremos disfrutar los usuarios de Mega Drive.





CLIFFHANGER

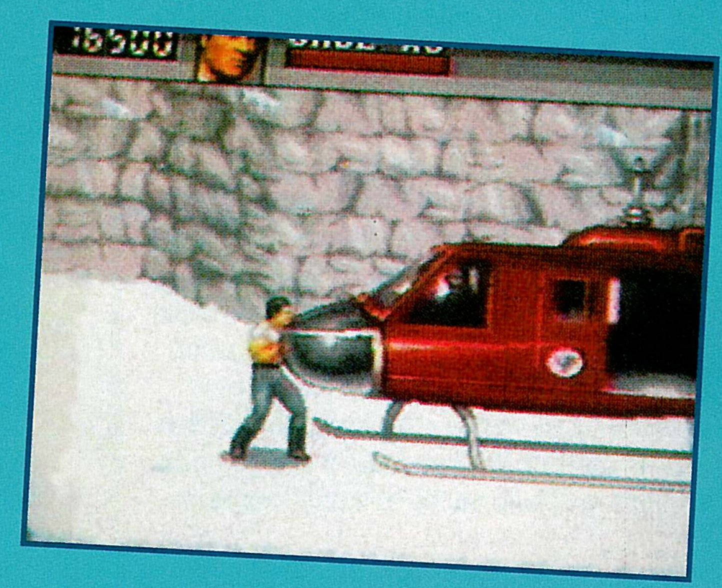
● (SUPER NINTENDO - SONY IMAGESOFT)



Si el anteriormente mencionado Arnie atraviesa uno de los mejores momentos de su carrera en el cine, todo lo contrario podemos decir de uno de sus musculosos colegas, el señor Stallone, que pasa por el más grande ocaso de sus días en Hollywood. Cuentan por ello que Cliffhanger además de una trepidante película de acción es un desafio personal de Silvester en pos de recuperar su perdida y enorme popularidad...



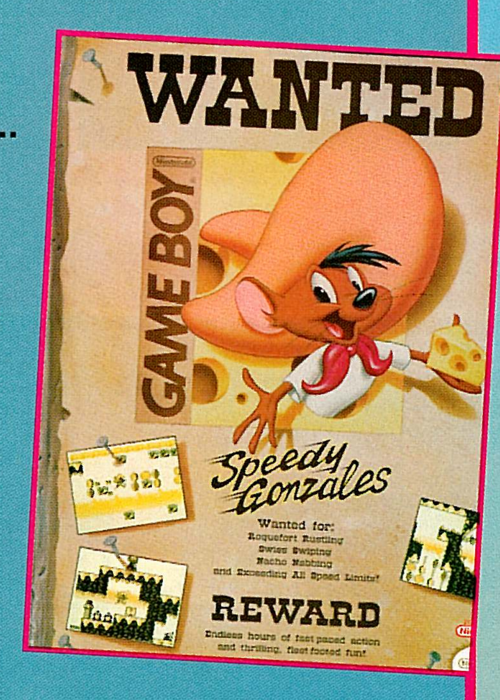
¿lo conseguirá? ¿tendrá el juego de Sony Imagesoft el mismo éxito y calidad del film? No se pierdan el próximo episodio de esta emocionante entrega...



SUPER NEWS

SPEEDY GONZALES

● (GAME BOY - SUNSOFT)



!Andele, ándele!¡Yeeha, arriba manito!... No, ni nos hemos vuelto locos, ni nos hemos bebido dos botellas de tequila, lo que ocurre es que nuestra redacción ha sido visitada a ultrasónica velocidad por el ratón más rápido de todos los tiempos, el dicharachero Speedy Gonzales, que nos adelanto una estupenda noticia: Sunsoft, compañía que goza de merecido prestigio en el mundillo consolero, le ha convertido en protagonista de su nueva creación para la Game Boy. Tan sólo nos asalta una duda ¿funcionará el juego con pilas o con unos taquitos de queso?

VIRTUA RACING

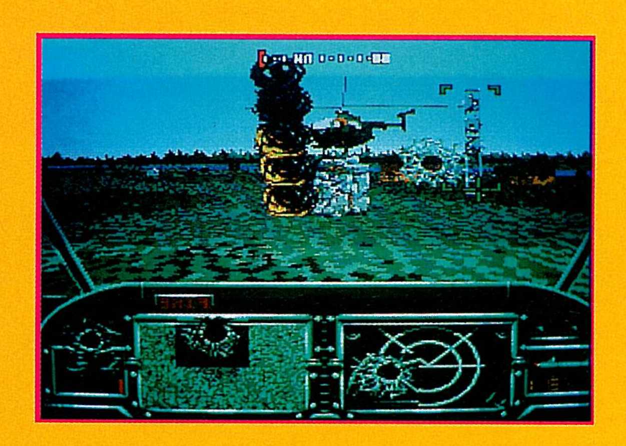
● (MEGA DRIVE - SEGA)

Sin duda alguna, muchos de vosotros conoceréis está estupenda máquina recreativa que nos permite con un increible grado de fidelidad revivir en propia carne las hazañas de los Mansell, Prost o Senna. Lo que muy pocos podiamos esperar es que el juego fuera trasladado a nuestras consolas, y mucho menos que el resultado de la conversión fuera tan similar al original... ¿donde esta el secreto? Bueno, el responsable es un nuevo chip llamado DSP que viene integrado en el interior del cartucho y que permite dotar al juego de unos gráficos en 3D absolutamente alucinantes.

THUNDERHAWK

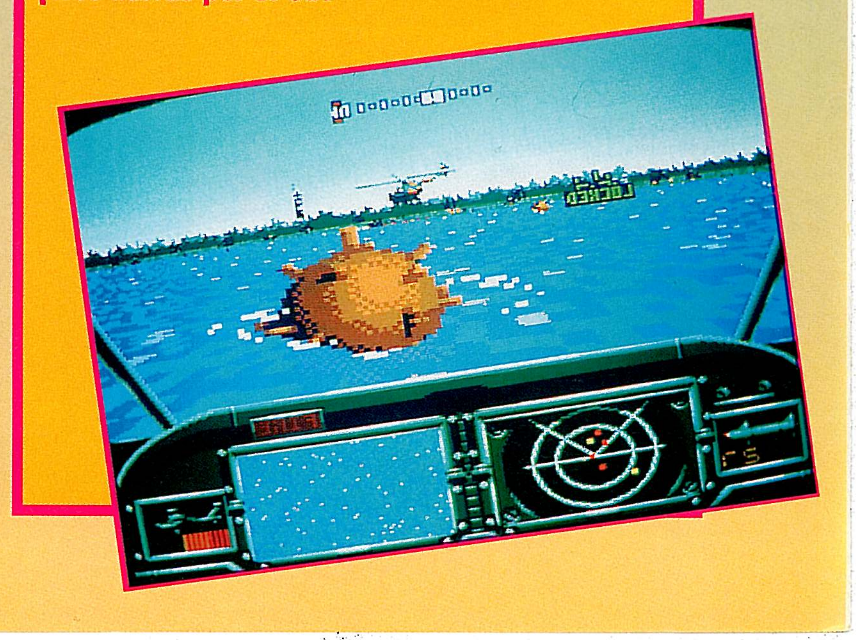
● (MEGA CD - SEGA)

Si hasta el momento pocos -por no decir ninguno- habían sido los simuladores de vuelo que habian





conseguido un mínimo nivel de éxito y calidad en consola alguna, muy pronto nombres como los de este Thunderhawk vendrán a subsanar este hecho, gracias entre otras cosas a las nuevas posibilidades que el CD le va a otorgar a nuestros juegos consoleros... ¡Tres hurras por el CD!



SUPER BACK TO THE FUTURE

● (SUPER NINTENDO - TOSHIBA/EMI OF JAPAN)



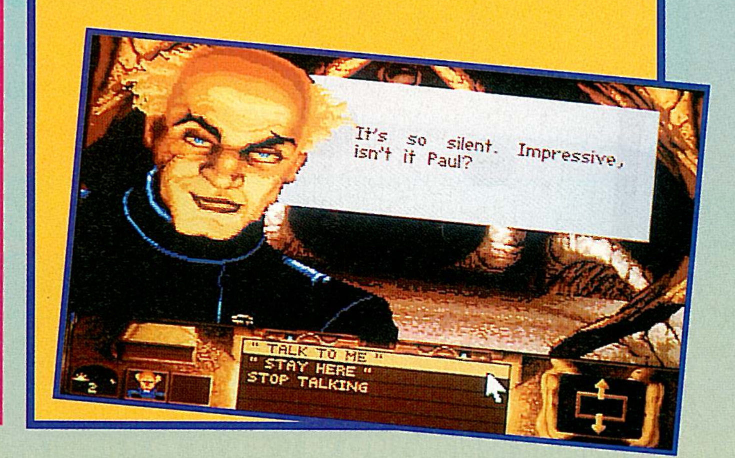
Aunque la verdad es que ha pasado ya mucho tiempo desde que la segunda entrega de las aventuras de Marty McFly a bordo del De Lorean inventado por su amigo Doc Brown visitirán nuestras pantallas, estamos bien seguros de que a todos los poseedores de una Super Nintendo os van a hacer los ojos chiribitas ante la posibilidad de gozar de este estupendo arcade que nos va a permitir viajar una y otra vez en el tiempo de la mano de Marty.



DUNE

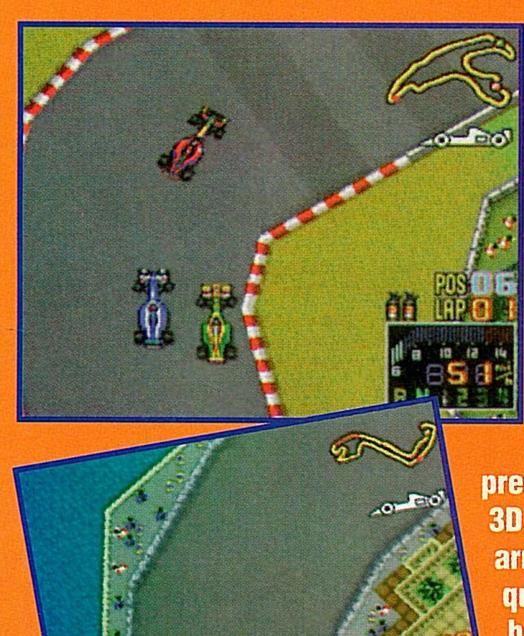
● (MEGA CD - VIRGIN)

Llegan este mes a nuestra sección de noticias internacionales del mundillo consolero algunos de los títulos que acompañarán en su lanzamiento al esperado Mega CD de Sega. Quizas el más llamativo de ellos sea Dune, un complejo y original juego de Virgin inspirado en el best seller de Frank Herbert (que luego el genial David Lynch llevará al cine), que nos cuenta las guerras que en futuro librarán dos razas, los Atreiders y los Harkonnens.



F-1 GRAND PRIX

● (SUPER NINTENDO -VIDEO SYSTEM)



La verdad es que la lista de juegos de conducción editada para nuestra Super Nintendo empieza a ampliarse de una forma notoria, y uno de los juegos que a ello van a contribuir proximamente es este F-1 Grand Prix, un cartucho que cuenta como mayor novedad su concepción técnica, ya que los circuitos no se nos presentan en perspectiva 3D, sino vistos desde arriba y girando a la vez que nuestro coche lo hace. Una idea original que además funciona a la perfección...



ETERNAL CHAMPIONS

(MEGA DRIVE - SEGA)





Lo que son las cosas: todavía no sido editado oficialmente el esperadísimo Street Fighter 2 para la Mega Drive y ya tenemos en vistas un nuevo y prometedor juego de lucha que amenaza con desembarcar en breve plazo en nuestra Sega de 16 bits. Como podéis apreciar en estas imágenes, el juego destaca por el gran tamaño de sus personajes y también, por la curiosa apariencia de algunos de ellos.

CLAY FIGHTERS

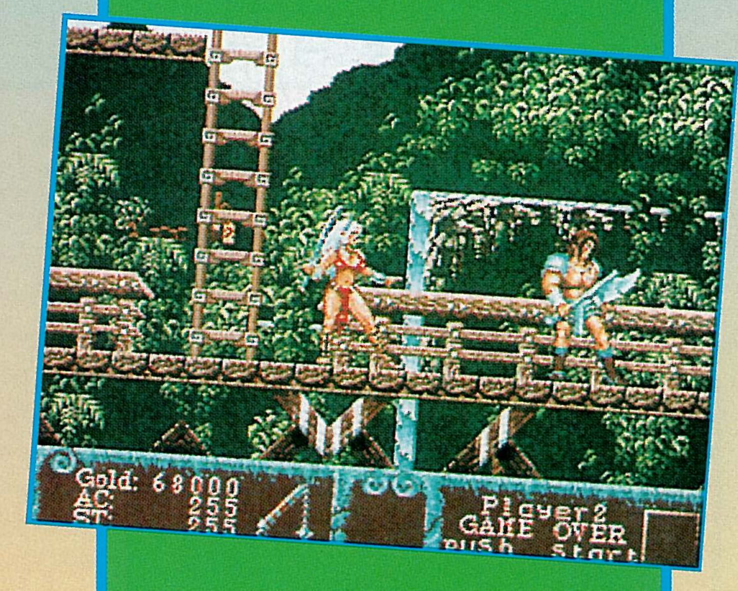
(SUPER NINTENDO - INTERPLAY)

Si pensabais que en lo referente a juegos de lucha lo habiais visto ya todo, os va a pasar como a nosotros, que os vais a quedar alucinados con este Clay Fighters, un juego de lucha cuyos protagonistas son unos muñecajos muy al estilo de esos de plastilina que se utilizan en dibujos animados. El resultado final de este singular proyecto es toda una incognita, pero desde luego un premio a la originalidad no se lo quita ya nadie...



BLADES OF VENGEANCE

(MEGA DRIVE - ELECTRONIC ARTS)



Electronic Arts continua su frenética producción consolera, y esta vez nos anuncia un título de próxima publicación que bajo el nombre de Blades of Vengeance nos va a ofrecer un trepidante arcade cuyo «look», como vosotros mismos podéis comprobar, recuerda notablemente al del mítico Golden Axe.



FATAL FURY 2
● (NEO GEO - SNK)



Pues si, una de las grandes leyendas de las artes marciales vuelve, en esta ocasión a la Neo Geo, que ya disfrutó de uan excelente parte de este ya mítico juego de lucha. Como suele ocurrir en estos casos esta segunda entrega no nos ofrece muchas novedades, excepto algunos enemigos y movimientos especiales nuevos, lo cual parece ya de por si suficientemente atractivo, ¿no?

BEAUTY AND THE BEAST
● (SUPER NINTENDO - HUDSON SOFT)



Era de esperar. Si los usuarios de Pc ya pueden disponer del juego inspirado en la sensacional película de Disney, muy pronto los consoleros vamos a poder disfrutar también de toda la belleza y dulzura de esta tierna historia, que viene dispuesta a poner un toque de delicadeza entre tanto mamporro y disparo como se reparte en nuestras consolas.



SENGOKU 2
● (NEO GEO - SNK)



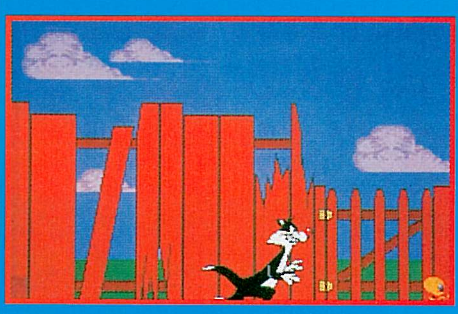
Las casi inagotables posibilidades de la Neo Geo motivan que una vez tras otra las compañías creadoras de software nos sorprendan con nuevas producciones dentro del género de las artes marciales, como ocurre con este Sengoku 2 de la prestigiosa SNK, que por supuesto nos llega tras haber pasado con notable éxito por los salones recreativos. En fin, una nueva explosión de alucinantes gráficos y sonidos que muy pronto podremos disfrutar.

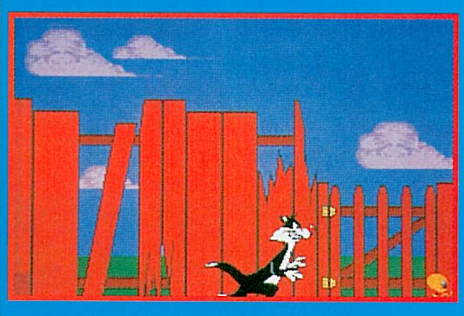


SYLVESTER & TWEETIE

● (MEGA DRIVE / MASTER SYSTEM II - TECMAGICK)

Si durante los últimos meses hemos hecho especial hincapié en como los deportes se han convertido en inagotable fuente de inspiración para los programadores, lo cierto es que los dibujos animados y las películas parecen haberle tomado últimamente la delantera al citado género, como pruebade ello Tweetie (si, el simpático canarito que «inmortalizó» la frase: «Creo haber visto un lindo gatito..») y Sylvester (el susodicho gatito) están a punto de arribar a nuestras consolas como protagonistas de un divertido y colorista arcade creado por Tecmagik.



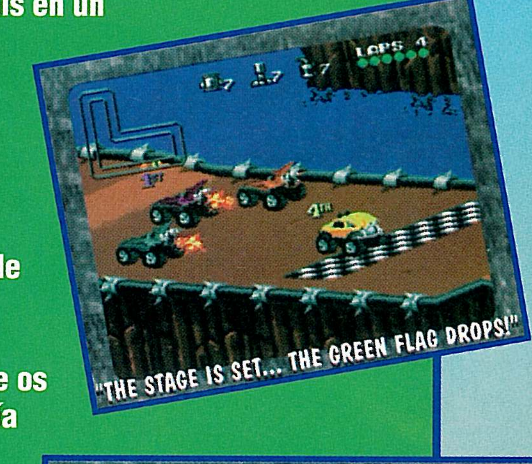




ROCK & ROLL RACING

● (SUPER NINTENDO - INTERPLAY)

Si combinarais en un sólo juego una concepción futurista y a la vez gamberra de una carrera de coches todo terreno el resultado que os quedaría sería bastante parecido a este nuevo cartucho, que viene a ser algo así como una versión mucho más salvaje del popular Off Road.



"THE STAGE IS SET... THE GREEN FLAG DROPS!"

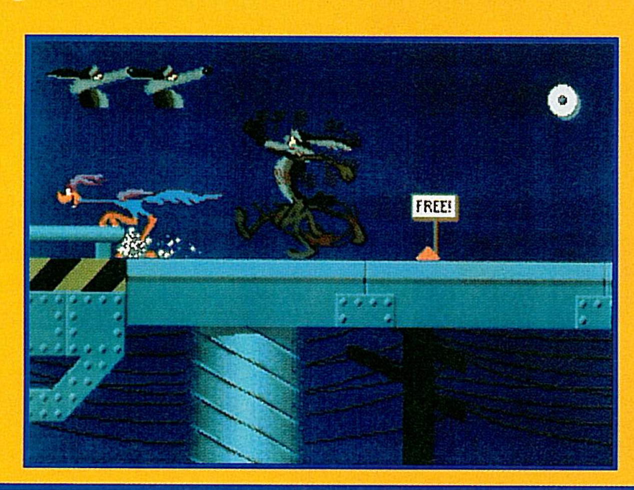


"LET THE CARNAGE BEGIN!"

ROAD RUNNER

● (MEGA DRIVE - SEGA)

Si antes hablabamos del meteórico Speedy Gonzales, ahora le toca el turno a un personaje no menos simpático y veloz, el escurridizo Correcaminos, cuyas eternas escaramuzas con el infortunado y hambriento Coyote van a ser trasaladas a los chips de nuestra Mega Drive para gozo y alborozo de los «segaconsoleros».



GOOFY

● (MEGA DRIVE - ABSOLUTE ENTERTAINMENT)

La factoria Disney sencillamente no da a basto. Prácticamente no pasa mes en que no recibamos la noticia de que alguno de sus personajes se ha convertido en protagonista de un nuevo videojuego, como ocurre en esta ocasión con Goofy, que muy pronto llenará la pantalla de nuestra Mega Drive con sus alocadas peripecias.





YA ESTA AQUI!!
UNA SUPER-SENSACION DE ARCADE!!
UNA OBRA MAESTRA DE JOYSTICK!!
DISPONIBLE EN SUPER NINTENDO Y SEGA MEGADRIVE!!
NUEVA GENERACIÓN MULTIFUNCIONAL JOYSTICK PARA SUPER-NES
FANTASTICK™
PAL VERSION
AUTO/TURBO/LENTO
SUPER BASE DE HIERRO NO DESLIZABLE
EL SOFISTICADO DISEÑO DEL FUTURO
CONTROL DIGITAL EN 8 DIRECCIONES
LLAMANOS PARA PEDIR NUESTRO ULTIMO CATALOGO, INFORMES SEMANALES Y LISTAS DE PRECIOS!
SIN COMPROMISO
DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS EN ESPAÑA:
SHINE STAR S.A.
COMANDANTE BENITEZ, 29 B - 08028 BARCELONA
TEL. 491 47 48 - 491 47 54, FAX 491 48 08
LAMEE Software, s.l.
OROPENDOLA, 26 BAJOS - 28025 MADRID
TEL. 525 73 73 - 525 70 85, FAX 525 71 24
Y PARA LA MEJOR Y MAS AMPLIA EXPOSICION DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS, Y ACCESORIOS
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo
GAMEBOY
GAME GEAR SEGA
NEO GEO
SEGA MEGA DRIVE
Master System™
MEGA-CD
VENTA EXCLUSIVA A GRANDES SUPERFICIES, CADENAS Y TIENDAS
® SUPER NINTENDO, NINTENDO, GAMEBOY, SEGA MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, NEO GEO, MEGA-CD ESTAN REGISTRADOS POR SUS RESPECTIVOS PROPIETARIOS.
BRASIE 22, S.L.

PREVIEW

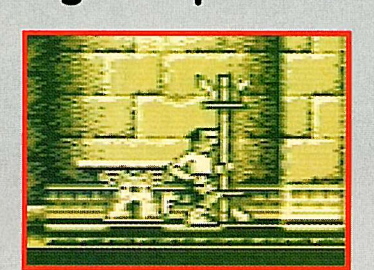
GAME BOY

DR. FRANKEN

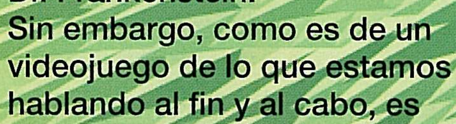
QUERIDO

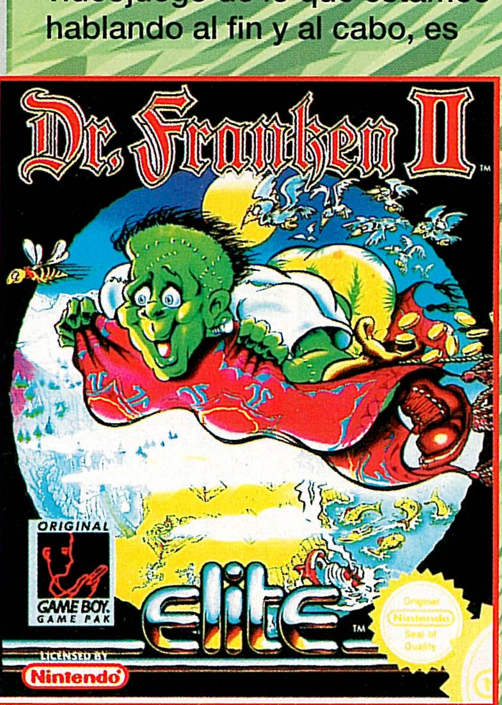
Consola: GAME BOY
Compañía: ELITE
N. Jugadores: 1

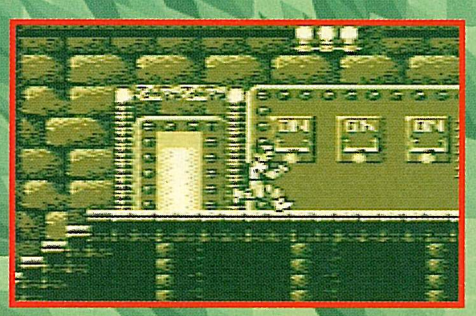
El año pasado llegó hasta las pantallas de nuestras portátiles de Nintendo un título que se presentaba sin más expectativas que las que le conferían su propio nombre: Dr. Franken. Por fortuna su gran calidad no le hizo pasar inadvertido, y tal fue su éxito que ahora su creadora, Elite, nos pone ya a la vista una prometedora segunda parte...

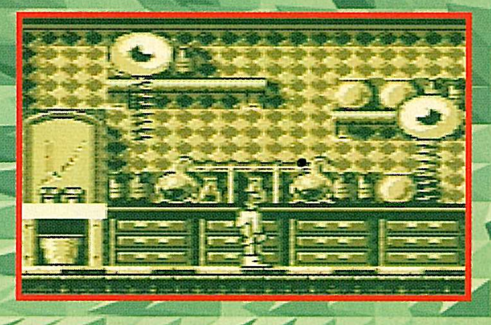


Si alguno de vosotros ha visto la clásica película protagonizada por Boris Karloff, o mejor, si habéis leido la impresionante novela de Mary Shiley (que por cierto os recomendamos vehementemente, ya que nos ofrece una visión del monstruo muy diferente a la del filme) y no os habéis conmovido con la historia del monstruo más humano que nunca concebiera la imaginación, no seguir leyendo, por que el juego que Elite nos va a ofrecer muy pronto tiene como protagonista a la monstruosa, bestial, atormentada y a la vez tierna criatura creada por el Dr. Frankenstein.
Sin embargo, como es de un videojuego de lo que estamos hablando al fin y al cabo, es obvio decir que el juego y la historia que se nos van a presentar, muy poco -por no decir nada- tiene que que ver con el auténtico monstruo de Frankestein. En realidad Dr. Franken II es un curioso juego, ya que aunque incluye gran cantidad de elementos arcade en su desarrollo, en realidad se trata de una video aventura, género que un su día cosecho miles de aficionandos entre los usuarios de ordenador, y que













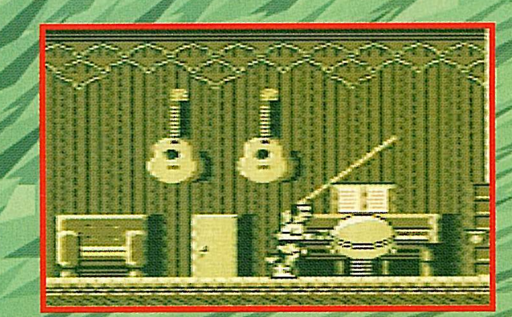
II

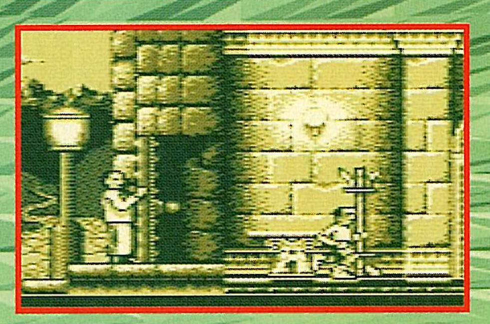
MONSTRUO

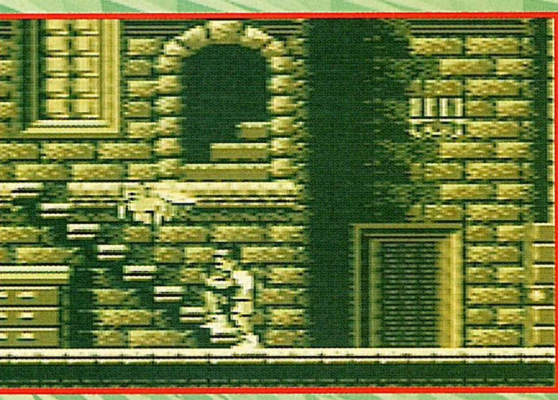
ahora en consola cuanta con apenas una treintena de títulos que pueden englosarse plenamente dentro de esta categoría, como por ejemplo Solstice, Equinox, las diversas partes de Wizard & Warriors, Roger Rabbit o la propia primera parte de Dr. Franken.

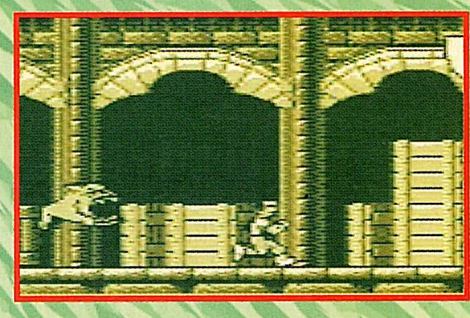
¿LA VUELTA DE LAS VIDEO AVENTURAS?'

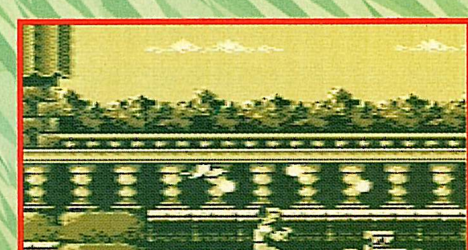
Más de uno os estaréis preguntando a estas alturas que demonios es una video aventura. Bien, buena pregunta, ya que de hecho los que trabajamos en el mundillo del video juego desde hace ya unos cuantos añitos seguimos en busca de la definición exacta de este género. Lo cierto es que en realidad son ciertos elementos del desarrollo de un juego, en especial el hecho de que haya que recoger objetos y utilizarlos para avanzar en la partida, los que ayudan a englobar a algunos títulos en este género, que también se caracteriza por contarnos un argumento algo más sólido que el de los clásicos mata marcianos o arcades de lucha. En el presente caso, Dr. Franken II nos narra los problemas que acucian a nuestro amigo Franky (asi le









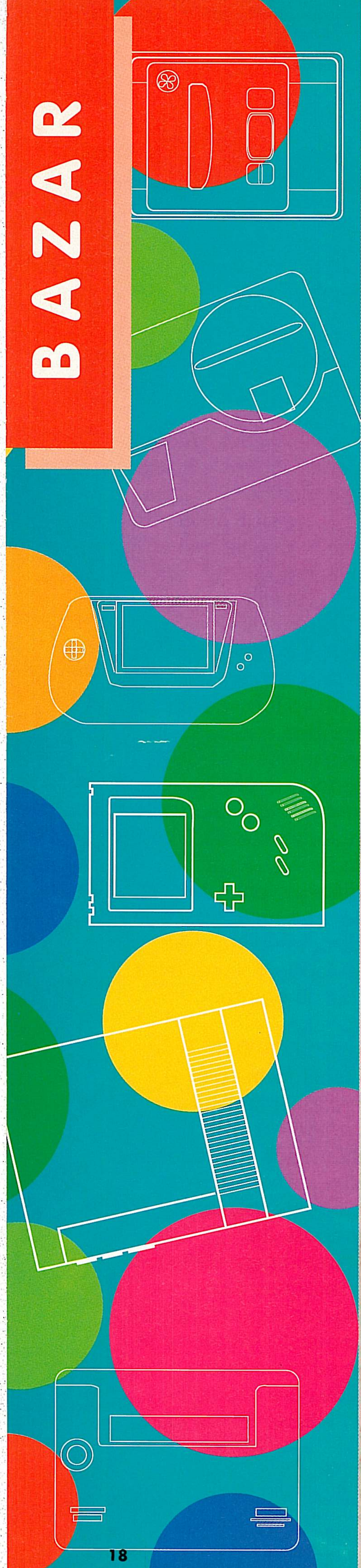


apodan sus íntimos), ya que la enorme cantidad de luz que se gasta en la mansión en la que reside, ha sido causante de que la Compañia de Luz le haya pasado a nuestro pobre amigo una factura casi tan monstruosa como él mismo. Si Franky no quiere perder su casa tendrá que conseguir un montón de «pasta» como sea, y la única idea que se la ha ocurrido a nuestro héroe es tratar de recuperar el único tesoro del Doctor, su creador, una imagen en oro de Blitsy, la novia de Franky. Para ello tendrá necesariamente que viajar por una buena cantidad de localizaciones que van desde el fondo del mar a las pirámides de Egipto.

LABORATORIOS ELITE LTC.

De la misma forma que el Dr. Frankestein creo pacientemente a patir de restos humanos a su criatura, Elite trabaja ahora freneticamente en sus «laboratorios» de programación para darle los últimos retoques a un cartucho que a priori, parece venir dispuesto a superar el éxito de su predecesor. Atractivos para ello no parecen faltarle desde luego.

MR. LYNCH



GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY

BOOSTER BOY

LUPA + AMPLIFICADOR DE SONIDO + CONTROLES

■ CORPORATE P.C.

Si estás harto de dejarte los ojos en tu Game Boy, de mover a tu personaje con su rudimentario panel de control o de machacarte los dedos con sus botones de plástico duro, estás de enhorabuena. Corporate P.C. nos trae la solución a todos estos problemas, la solución... Booster Boy.

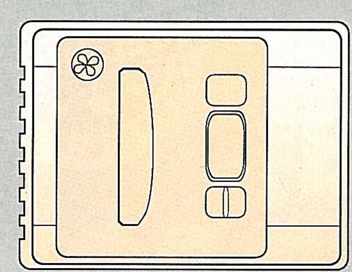


El mentado periférico-aparato-adaptador(como prefiráis llamarlo), nos ofrece una serie de mejoras a nuestra Game Boy que van desde la inclusión de una lupa para aumentar el tamaño de la pantalla, hasta el uso de un par de amplificadores, situados a ambos lados de la Game Boy, que te permitirán escuchar las músicas de tus juegos favoritos, pasando por el compartimento para auriculares y cartuchos que te ahorrarán un buen espacio a la hora de irte de viaje.Las formas de los controladores han variado considerablemente, cambiando el panel de control por palanca multi-direccional y botones de plástico duro por super-botones de goma de respuesta inmediata.

En definitiva, una maravilla en toda regla que se ve ligeramente empañado por el importante aumento de tamaño a que se verá sometida tu Game Boy. Por lo demás, magnífico.

PASARELA

SUPER NINTENDO



Pasarela: ALIEN 3
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: LJN
Distribuidor: ARCADIA.N.
Jugadores: 1

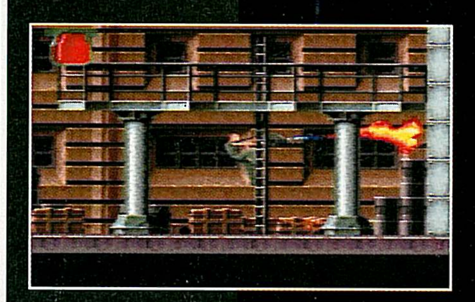
ALIE
EL FIN D
PESADI

Transbordador espacial SULACO. En su interior, la Teniente Ripley, el Cabo Hicks, Newt y el sintético Bishop, regresan a la tierra como únicos supervivientes de una expedición militar. En el interior de la nave todo parece tranquilo, hasta que, por alguna extraña razón, el sistema de seguridad se ve activado...

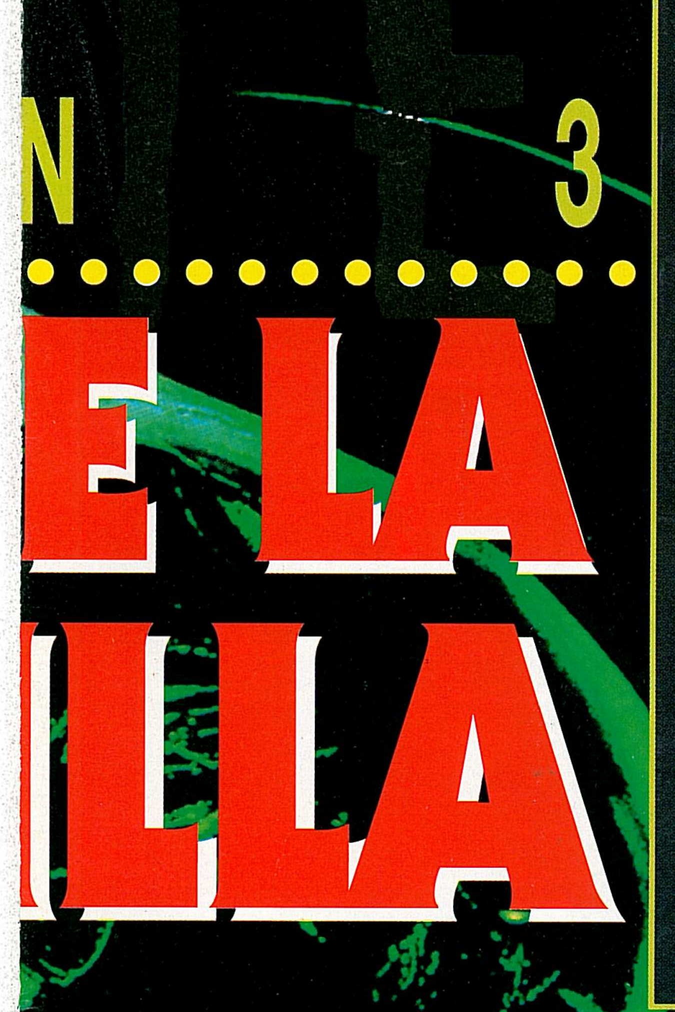
Lo cierto es que la segunda parte de esta ya clásica saga, nos dejaba pocas opciones para una posible continuación. El hecho de que la Reina Alien hubiese muerto, junto con la imposibilidad de que uno de aquellos seres hubiese accedido a la nave nodriza, nos cerraba muchas posibilidades a la hora de pensar en una posible tercera parte. Sin embargo esa continuación llegó, encontrando la solución a

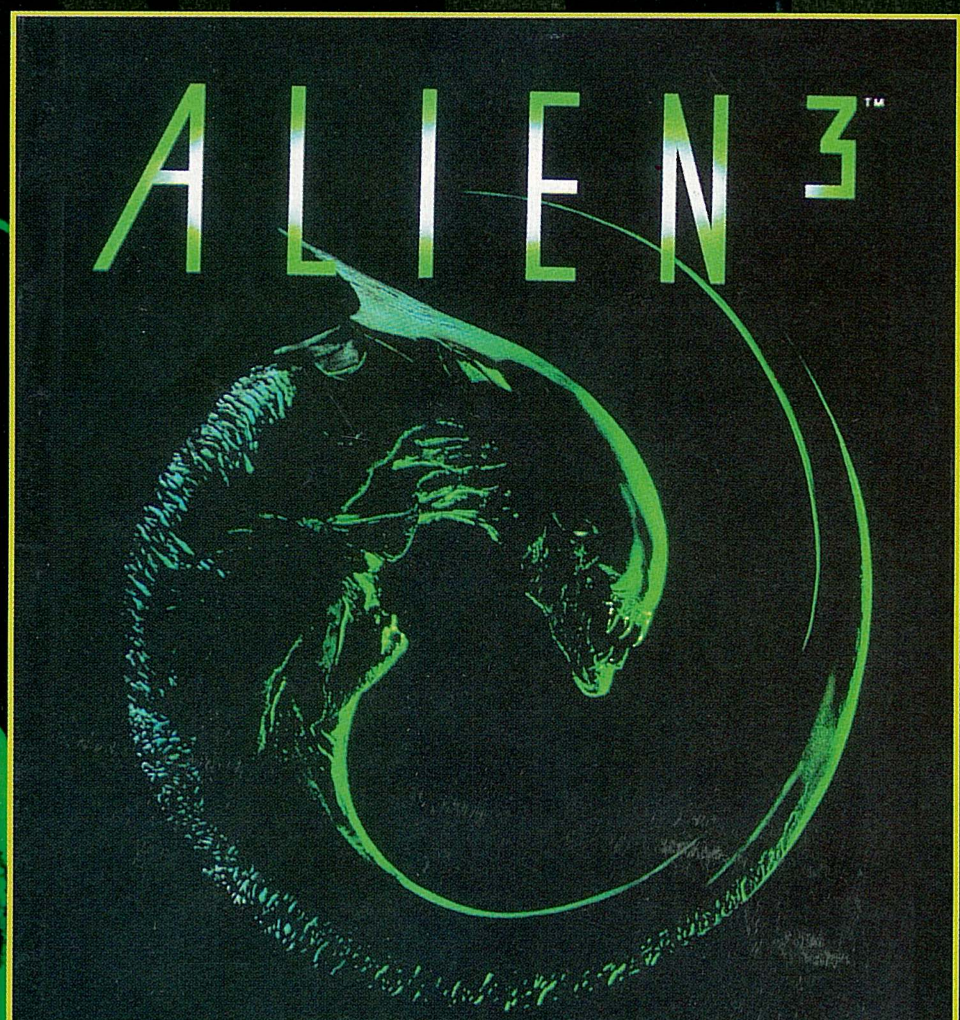
RIPLEY

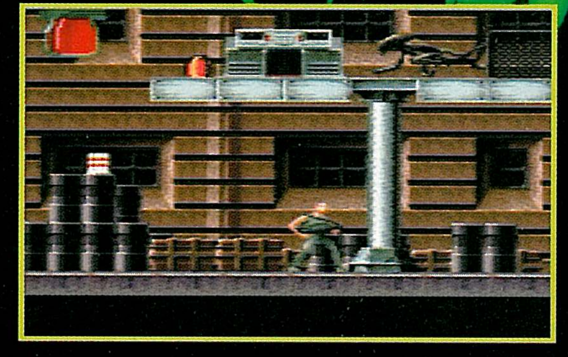
Nuestra heroina por excelencia puede realizar una gran cantidad de acciones entre las que destacan la posibilidad de utilizar tres armas diferentes (fusil, lanzcohetes y lanzallamas), subir escaleras, pegar saltos de gran longitud, colgarse del techo, caminar en cuclillas y un largo etcétera que sería imposible reproducir aquí.



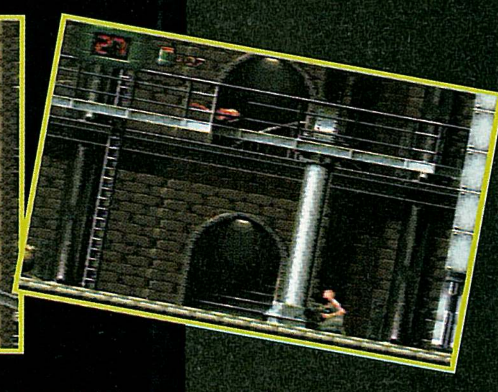




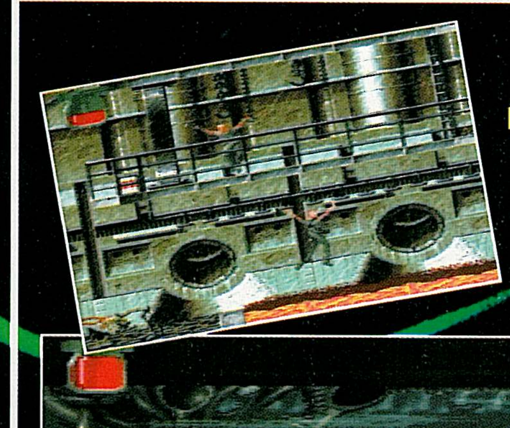








LA PRISION



En la prisión debes atravesar cientos y cientos de estancias y sistemas de ventilación. La enfermería, la zona de celdas, la fundición e, incluso, una zona infectada de huevos de alien, se convertirán en lugares de paso durante nuestra intensa aventura.

nuestros problemas en la propia flexibilidad del cine: se introduce un alien en la nave nodriza, se activa el sistema de seguridad y la cápsula de emergencia cae a un planeta prisión provocando la muerte de todos sus ocupantes, a excepción, por supuesto, de nuestra indestructible Teniente Ripley.

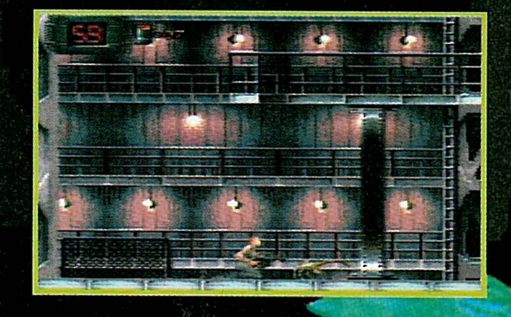
¿CINE O CONSOLA?

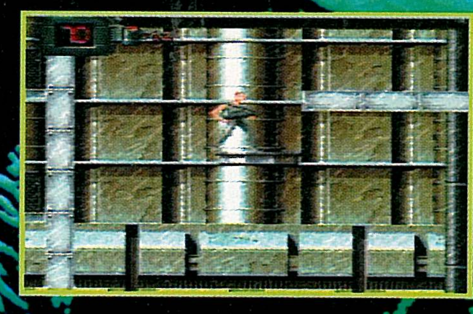
Abre la caja, saca el cartucho de su envoltorio, introdúcelo en el slot

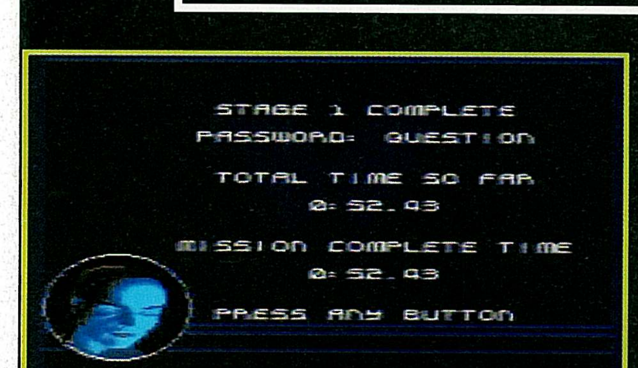
EL PLANO

En un lugar tan inmenso como este, un buen sistema computerizado que nos permita ver todos y cada uno de los planos de las distintas estancias se agradece de veras. De todas formas, no pienses que moverte por la prisión va a ser tan fácil. Debes aprender a orientarte.





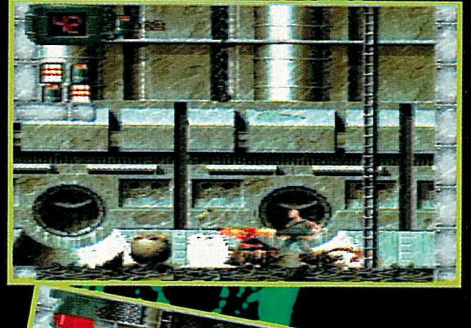




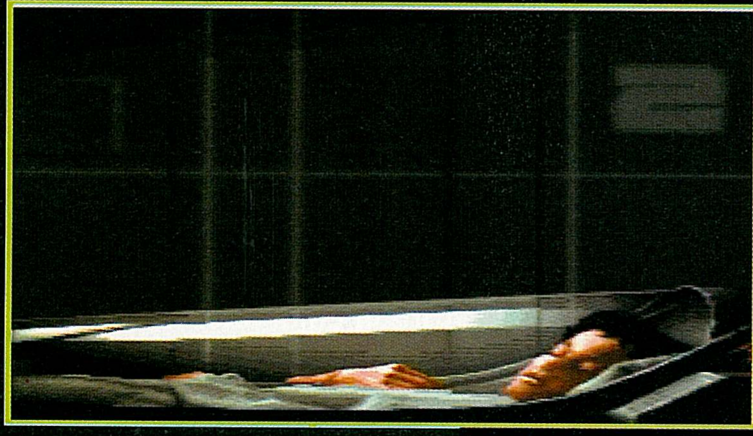


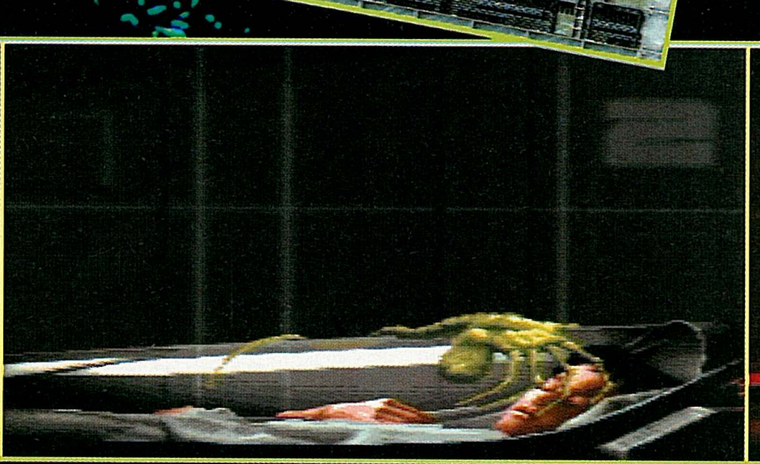
habilitado al efecto, enciende tu televisor, pulsa el interruptor de encendido de tu consola, apaga las luces de tu habitación, pon el volumen del televisor a "tope", siéntate en un lugar cómodo y tranquilo, dile a tu hermana pequeña que se calle y, prepárate para lo que viene a continuación... cine en tu consola.
La música comenzará a rebotar por las paredes de tu habitación y los efectos sonoros provocarán que tu televisor bote de un lado a otro de la mesa mientras la fantástica intro que incorpora el juego te recluirá en tu asiento con la imposibilidad de mover un











solo músculo del cuerpo. Ya sólo falta presionar Start y dejar que la aventura te absorva por completo.

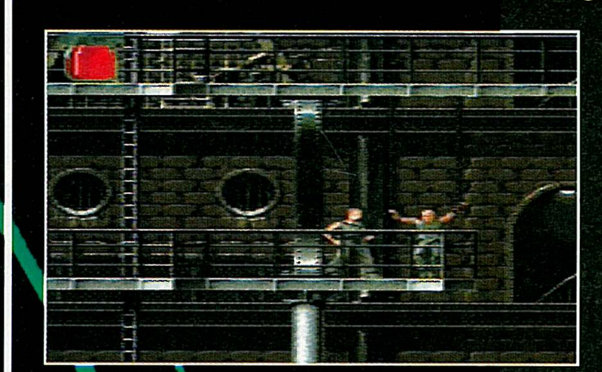
SIN PALABRAS

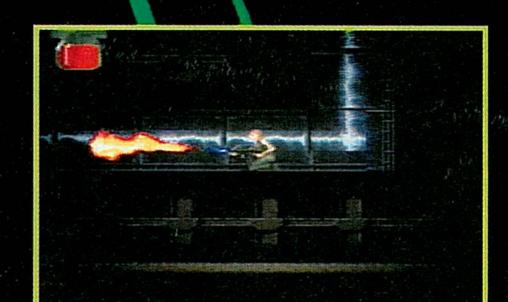
Como explicar lo que realmente vas a encontrar en este juego puede resultar prácticamente imposible, nos ahorramos palabras inútiles y dejamos que tu decidas. Por supuesto, debes decidir entre una de estas dos opciones: una, que lo compres, y dos, que no dejes de comprártelo. Yo creo que la elección esta muy clara.

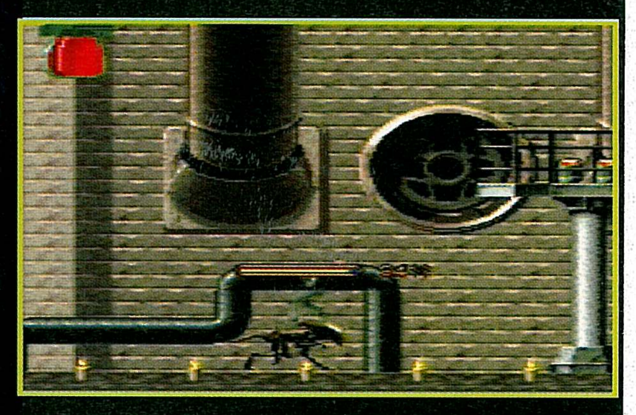
EDUARDO MANOSTIJERAS

PRESOS Y MAS PRESOS

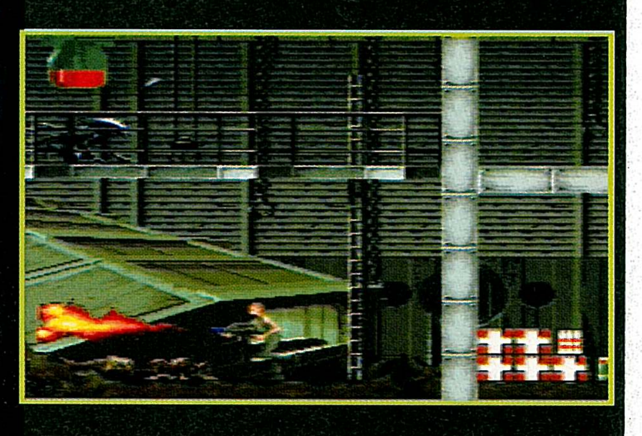
En cada una de las misiónes se te asignará un objetivo diferente. En la primera de ellas, este objetivo se centra en la búsqueda y rescate de presos (que contradicción), presos que debemos liberar de las garras de nuestros queridos amigos los aliens.

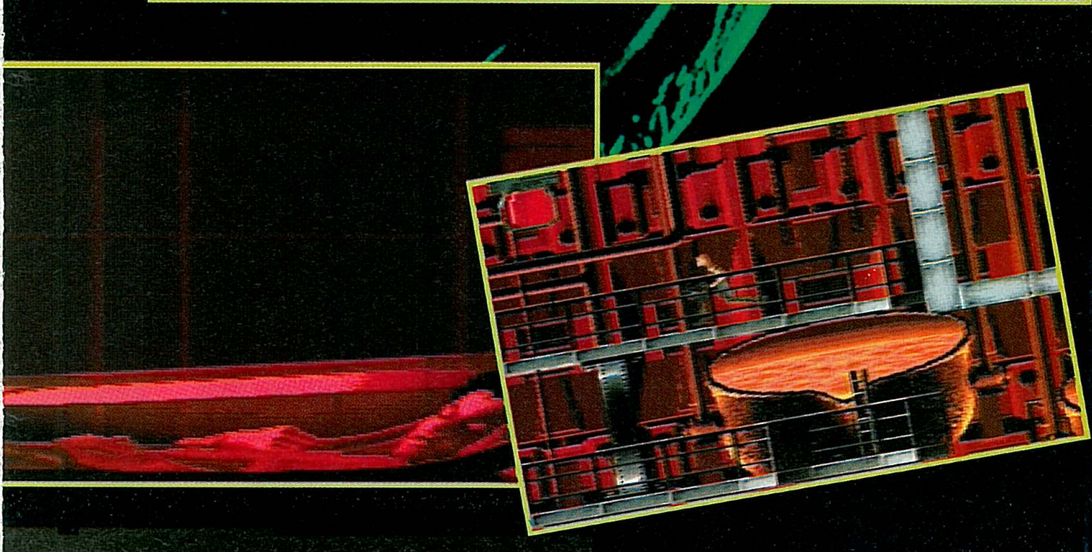








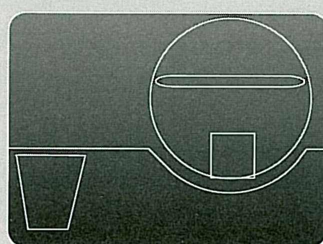






PASARELA

MEGA DRIVE



B U B S Y

LA LLEGADA DE UNA ESTRELLA

Hace un par de meses pudistéis echar un vistazo a la preview de este cartucho en la que lo catalogamos como uno de los grandes lanzamientos del año. No nos excedimos ni una pizca a la hora de hacer esta afirmación, y ni siquiera el conocimiento de nuevos y prometedores lanzamientos, nos ha obligado a rectificar nuestra valoración, situándolo por meritos propios en ese grupo de programas que, durante todo un año se esperan con impaciencia para, posteriormente, observar que, lo que tenemos entre manos, es mucho más de lo que realmente pretendiamos encontrar. Genial ¿No?



Pasarela:
BUBSY (THE BOBCAT)
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: ARCADIA.
N. Fases: 16
N. Jugadores: 1

¡Por fin esta aquí! ¡por fin ha llegado! ¡es él¡, el inigualable, irresistible, irresponsable, increible, alucinante, gatuno, peludo, marchoso, vanidoso e impresentable Bubsy, el único aspirante en la lucha por conseguir el título de gato más famoso del mundo consolero. ¿No te lo crees?, pues atención a lo que sigue.

ENCUENTROS CON MUCHA GARRA









BUBSY

Pero, ¿quién o qué es Bubsy? Sencillo, el último y más ambicioso proyecto de la archi-conocida productora británica Accolade. El tipo de juego, que ha sido tomado del super-famoso Sonic, quien a su vez lo tomó del hiper-alucinante Mario Bros., nos invita a recorrer la nada despreciable cantidad de dieciseis niveles, destruyendo todo aquel objeto, animal o persona que nos obstaculice el camino, con la ayuda, por supuesto, de nuestras afiladas garras gatunas.

Pero eso no es todo lo que puede hacer nuestro personaje, con él podremos alcanzar velocidades de vértigo, realizar increibles saltos, además de lanzarse, cual fiero felino, contra nuestros inocentes enemigos.

"FASEANDO"

Como has podido leer al principio de este comentario, el cartucho te proporciona una

FINAL DE FASE

No podían faltar los típicos enemigos de final de fase, por ello, y para que no los eches de menos, se ha incluido un EFF cada tres fases, a cada cual más raro y peligroso. He aquí una instantanea de uno de ellos.













cantidad de niveles (16) que pueden llegar a aburrir al más hábil.
Conociendo esto, te comentaré que, entre otros, recorrerás lugares tan exóticos como el desierto y la jungla, tan divertidos como un parque de atracciones (en el montarás, incluso, en la montaña rusa), tan peligrosos como los trenes de la Western Union, o tan impresionantes como el cañón del Colorado.
Como puedes comprobar, tienes juego y escenarios para aburrirte de diversión.
¿Qué como se interpreta esto último? Bueno, jugad con él y lo comprenderéis.

POR FIN

Trás haber jugado diez mil veces con nuestro querido Sonic 2, trás haber recorrido cada uno de sus niveles, trás haber descubierto todos sus secretos, a uno se le queda un vacio en el cuerpo como si la vida no tuviese sentido ya.
Por suerte, los señores de Accolade decidieron que había llegado la hora de rellenar ese vacio con un cartucho cuya calidad desbordase todo lo visto hasta ahora. Los movimientos, rápidos y suaves, bloquearán tu cerebro, la hiper-mega-alucinante, pegadiza y marchosa música hará bailar a la mismísima Monserrat Caballé, mientras que, los









LOS TUNELES

Todo aquello que signifique menor pérdida de tiempo será bienvenido. Por ello, entrar de vez en cuando en uno de estos túneles puede suponer el ahorrarse recorrer más de media fase. Aunque, de vez en cuando, puede que no encuentres lo que buscas...



BUBSY

¿Qué os vamos a contar de él que ya no sepais? Nada, ¿verdad? Aparte de saltar, correr y pegar zarpazos, nuestro amigo podrá planear cual ave costera, colgarse de lianas cual Tarzán de la selva y montar en la montaña rusa de la misma forma que lo hace tu hermana pequeña cada vez que vais al parque de atracciones.

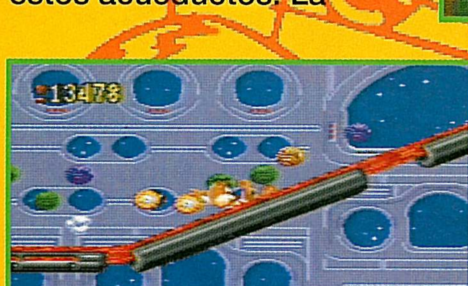




LOS ACUEDUCTOS

Uno de los momentos más simpáticos del cartucho será, sin duda, aquel en que quedemos atrapados por la corriente de uno de estos acueductos. La









música se tornará estridente, el control sobre nuestro personaje será prácticamente imposible y el final de nuestro personaje se tornará muy, muy oscuro.

LAS CAMISETAS



Debes hacer todo lo posible por conseguirlas cuando aparezcan en pantalla. Las hay de dos colores; blanca y negra. La camiseta blanca llevará un número en su interior que se corresponde con el número de vidas que recibirás al recogerla. La camiseta negra, aunque sea el color de la desgracia por excelencia, te dotará de inmunidad ante nuestros enemigos.

gráficos, dignos del mejor de los ilustradores de esta década, obligarán a mirar a la pantalla al mismísimo Steve Wonder. Con estas referencias no queda ninguna duda de que, el juego que nos ocupa, tendrá este año un papel tan importante como lo tendrá el mismísimo "Parque Jurásico" o el esperado "Last Action Hero". Ya era hora.

JUAN CARLOS SANZ FDEZ. "MAY".



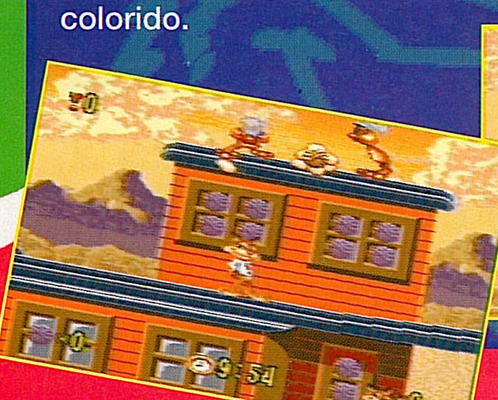


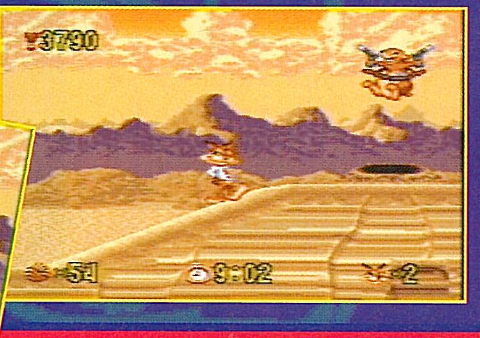




LOS ESCENARIOS

Como ya te hemos comentado, tendrás la posibilidad de recorrer dieciseis escenarios distintos. Pero como también nos imaginamos que eres bastante desconfiado, ahí van unas instantaneas de algunas de ellas para que compruebes que, por lo menos, tendrás variedad y colorido.







MEGA DRIVE

R O C K E T



Pasarela: ROCKET KNIGHTS
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: KONAMI
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1 ó 2

Todos conocemos la fascinante historia de Rocketeer, aquel popular personaje de cómic que posteriormente fue llevado a las pantallas cinematográficas.
Esto viene a cuento ya que los personajes de esta aventura, aunque de físico totalmente diferente, cuentan con el famoso propulsor que le permitía surcar los aires. La cosa promete.

ANTE TODO, ORIGINALIDAD

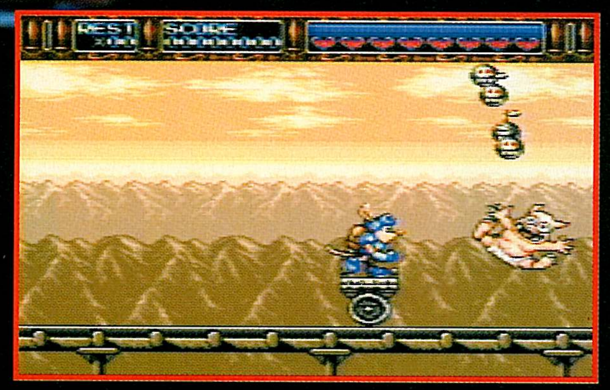
En este caso, los simpáticos personajes de esta aventura son una especie de ratones con armadura cuya habilidad se encuentra en la posibilidad de hacer uso de su propulsor (a nada que entendais un poquito el inglés, comprenderéis el título). ¿La historia? Bueno, digamos que lo de siempre. Malo muy malo, Princesa sin Príncipe, Príncipe azul sin princesa y... ya sabéis, lo de siempre (con semejante argumento, va a ser bastante complicado indicar el nivel de originalidad en el cuadro de valoración).

EL PROPULSOR

Aunque te costará un poquillo el comprender su utilización, en poco tiempo estarás dando brincos de un lado a otro cual conejo con zanahoria nueva. Te será de gran ayuda a la hora de superar montañas y demás accidentes geográficos... y no tan geográficos.

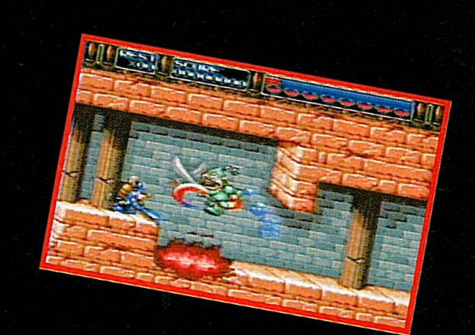


KNIGHTS




EL JUEGO
Estando acostumbrados, como estamos, al exceso de originalidad de los programadores, lo mejor será que nos centremos en aspectos más positivos del juego que, te puedo asegurar, son bastantes.
El sistema de juego utilizado es simple: mata, mata, mata, y si sigue vivo... le rematas. Aunque esto último no será necesario ya que tus enemigos son algo torpes. Por lo demás, acaba con todo y recoge puntos, power-up y vidas.
Ahora tan sólo debes recorrer niveles y niveles de una misma fase hasta que un buen día, ¡Zas!, aparezca el enemigo de fin de fase. Acabas con él y vuelta a empezar en la siguiente fase.



EMULANDO A ROCKETEER

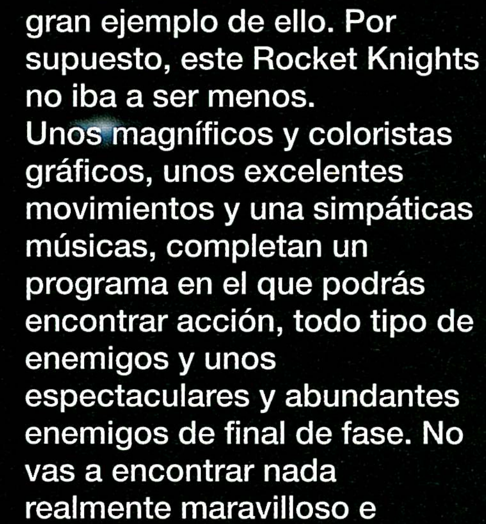
USANDO EL PROPULSOR

En ciertas partes del mapeado encontraremos obstáculos en forma de altas murallas que nos obstruirán el paso. En estos casos será necesario el uso del propulsor, eligiendo, eso sí, el lugar exacto en que debemos hacer uso de él, ya que una mala elección puede ser fatál.

E.F.F.

Como podéis comprobar, además de poseer un tamaño considerable, tienen unas formas y movimientos realmente espectaculares. Lo mejor de todo es que vais a encontrar, no uno, ni dos, ni tres, sino cuatro o cinco enemigos en cada fase. Más variedad, imposible.





VALORACION

Si por algo se caracteriza Konami a la hora de desarrollar sus videojuegos, es por la altísima calidad que todos ellos poseen. Tiny Toons o Sunset Riders son un gran ejemplo de ello. Por supuesto, este Rocket Knights no iba a ser menos.

Unos magníficos y coloristas gráficos, unos excelentes movimientos y una simpáticas músicas, completan un programa en el que podrás encontrar acción, todo tipo de enemigos y unos espectaculares y abundantes enemigos de final de fase. No vas a encontrar nada realmente maravilloso e innovador, pero desde luego, el juego, merece la pena.

EDUARDO MANOSTIJERAS














¡SOMOS INVENCIBLES! CON
GAME GENIE
Empezarás en el nivel que desees.
Serás el más veloz
Poseerás magias interminables
Saltarás más alto
Tendrás vidas infinitas
Pegarás mas fuerte
Podrás cambiar las reglas
Elegirás tu escudo protector
Podrás trasladarte de mundo o de fase
Obtendrás munición extra
Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más.
El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
GAME GENIE
16-BIT
en tu Mega Drive
en tu Game Boy
en tu Nes
Famosa
Nintendo, Nes, Game Boy, y Sega Mega Drive, son marcas registradas por NINTENDO y SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de NINTENDO OF AMERICA INC. y SEGA. Game Genie no está refrendado , ni distribuido por Nintendo of America Inc., ni Sega.

PASARELA

GAME BOY

COOL WORLD

Y CON ELLA LLEGO EL ESCANDALO

Pasarela: COOL WORLD
Consola: GAME BOY.
Compañía: OCEAN
Distribuidor: ARCADIA.
N. Jugadores: 1

A todos nos gustaría que el escándalo al que hacemos referencia en este titular tuviese algo que ver con Kim Bassinger. Desgraciadamente, ese escándalo se refiere más al juego en sí que a las imponentes curvas de nuestra querida "Kimi". Desgraciadamente, ese escándalo tiene un nombre: Cool World

HOLLI WOULD IF SHE COULD ...AND SHE WILL

COOL WORLD

¿Quién puede aguantar un juego cuyo argumento es inexistente, cuyo objetivo es indescifrable, cuyos movimientos son espantosos, cuyos gráficos son confusos, cuya música es estridente y cuya jugabilidad depende de las ganas que tengamos de acabar en el psquiátrico? Si hay algún avispado que alce la mano, que tenga en cuenta la seriedad de estos momentos. Y es que, hay ciertas cosas que no hacen grácia ni al mismísimo Mr. Bean.

PRIMEROS PASOS...

¡Umm!, has comprado este cartucho en tu tienda de confianza, deslumbrado por el imponente "toon" en forma de Kim Bassinger que aparece en la portada y piensas inocentemente, cual chiquillo recien salido de la universidad, que lo que vamos a encontrar en su interior va a ser, por lo menos, tan bueno como la portada del juego. ¡Pobre! ¡No sabes lo que te espera! ...

PRIMEROS GOLPES

"¡Uuaaaaaaaaaaah! ¿Qué es esto?" será tu primera reacción una vez hayas conectado



el cartucho a tu consola. Unos gráficos dignos del propio Manic Miner, una melodía sacada de las lecciones de música de "Barrio Sésamo" y unos movimientos semejantes a los andares de la Sara Montiel, esto es, horribles, sirven de presentación y despedida para un cartucho cuyo único aliciente se encuentra en la posibilidad de utilizarlo como combustible para la chimenea de cara al próximo invierno. Aunque de lo malo que es, seguro que ni siquiera arde.

DOCTOR JONES





Un regalo para divertirse aprendiendo.

BBC

Cursos de idiomas en video para niños

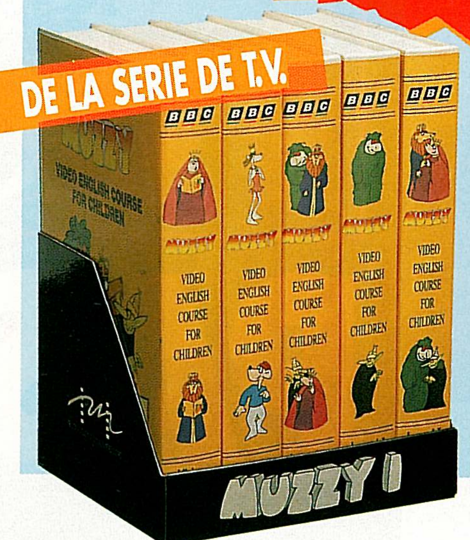
MUZZY

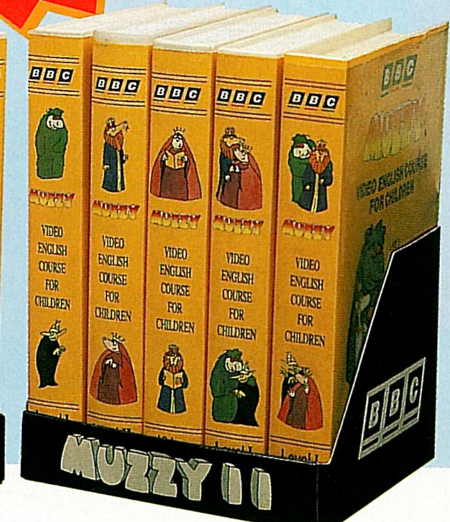
EXITO MUNDIAL

OFERTA ESPECIAL DESDE: 9.900 ptas.

Sabemos que un niño está capacitado para hablar un segundo idioma incluso antes de poder leer y escribir en su propia lengua.
Ahora, sus hijos podrán hablar un segundo idioma utilizando el más original método de enseñanza hasta ahora conocido.
El sistema MUZZY, ha sido creado por la BBC de Londres, principales expertos en la enseñanza a través del entretenimiento.
Esta colección está diseñada para niños en edades comprendidas desde los 4 a los 12 años.
MUZZY utiliza la animación en colores, con canciones y encantadores personajes, para que puedan aprender un segundo idioma de una manera natural.
Este método incluye todo lo necesario para que sus hijos comiencen a dominar un segundo idioma. Cada curso comprende 2 niveles de lenguaje: principiantes y post-principiantes.

DE LA SERIE DE T.V.







CUATRO IDIOMAS: INGLES, FRANCES, ITALIANO, ALEMAN

Cada nivel consta de 4 videocassettes de 45 minutos cada uno (2 con el nuevo idioma y 2 con la versión española, que les servirá como referencia y ayuda), además de un libro con el guión de los videos incluyendo su versión en español.
Consiga ya el curso de idiomas en video para niños MUZZY. Sus hijos se lo agradecerán.

¡¡regalo seguro!!



Si elige sólo un nivel, puede escoger una de estas dos películas como regalo y si ha escogido los dos niveles le regalamos las dos películas.
Su precio habitual en cualquier establecimiento es de 2.995 ptas. cada una.

SOLICITE A MOVIERECORD DIRECT EL CURSO DE IDIOMAS EN VIDEO ENVIANDO ESTE CUPON O LLAMANDO POR TELEFONO.

☐ **SI** deseo recibir en el domicilio que les indico, el curso de idiomas en video que a continuación señalo más 900 ptas. de gastos de envío y manipulación por Cochoa

		SUMA
☐ Curso de Inglés Nivel 1 9.900ptas.	☐ Curso de Inglés Nivel 2 9.900 ptas.	
☐ Curso de Francés Nivel 1 9.900 ptas.	☐ Curso de Francés Nivel 2 9.900 ptas.	
☐ Curso de Alemán Nivel 1 9.900 ptas.	☐ Curso de Alemán Nivel 2 9.900 ptas.	
☐ Curso de Italiano Nivel 1 9.900 ptas.	☐ Curso de Italiano Nivel 2 9.900 ptas.	
	TOTAL	

☐ Si sólamente ha elegido un nivel, indique la película de regalo elegida
☐ Si ha elegido los dos niveles de cualquier idioma las dos películas de regalo ya son suyas.

NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION C.P.
POBLACION PROVINCIA
TELF. FECHA NACIMIENTO
N.I.F. FIRMA X

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA REEMBOLSO ☐ ADJUNTO CHEQUE ☐ VISA ☐ AMERICAN EXPRESS

TARJETA Nº:

NOMBRE DEL TITULAR FECHA CADUCIDAD

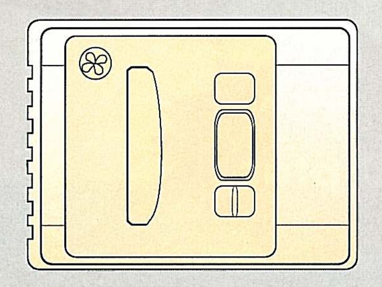
REF: OK.

Recorte este cupón y envíelo hoy mismo a:
MOVIERECORD DIRECT
Mártires de Alcalá, 4
28015 Madrid

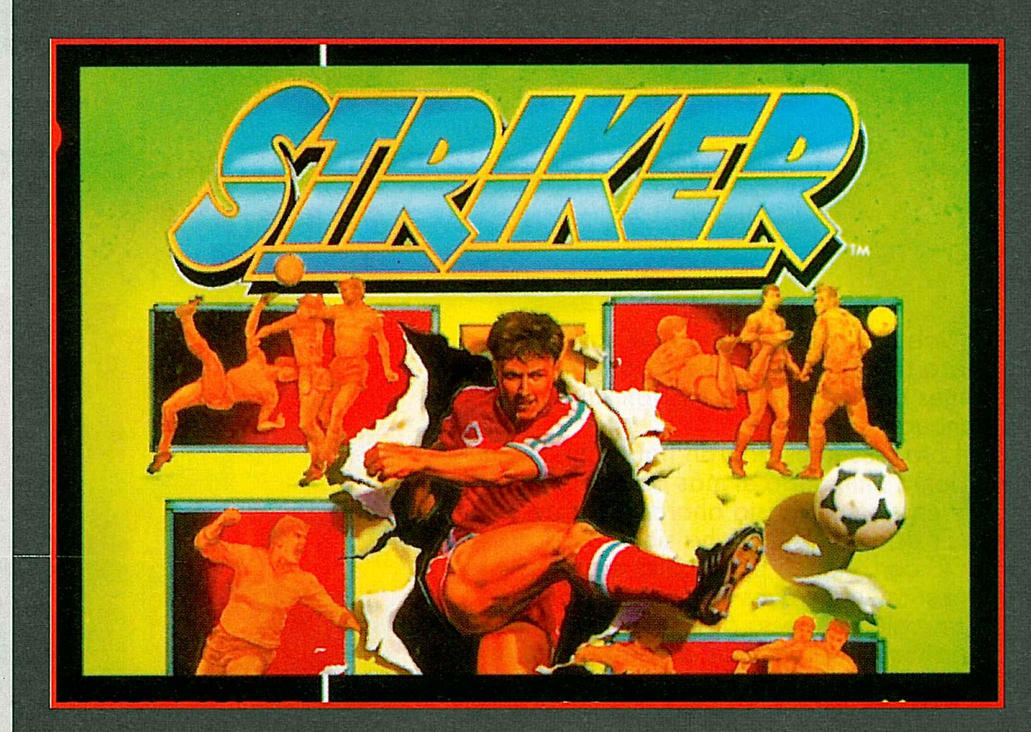
Si desea recibir rápidamente su pedido llame al
(91) 547 21 21 - 542 25 20
...o mande este cupón por fax llamando al:
(91) 559 63 99

MOVIERECORD DIRECT

SUPER NINTENDO



Pasarela:
STRIKER
Consola:
SUPER NINTENDO.
Compañía:
ELITE
N. Jugadores: 1 ó 2



PASION FU

La liga terminó, la Copa América pasó de largo mientras, a la espera de que el mundial 94 de EEUU dé su pitido inicial, nos disponemos pronto a afrontar, con grandes y renovadas esperanzas, un nuevo campeonato de liga que, a priori, parece muy, muy interesante. ¿Qué mejor momento asi pues que este para hacernos con un buen cartucho de fútbol como este sensacional Striker de Elite?



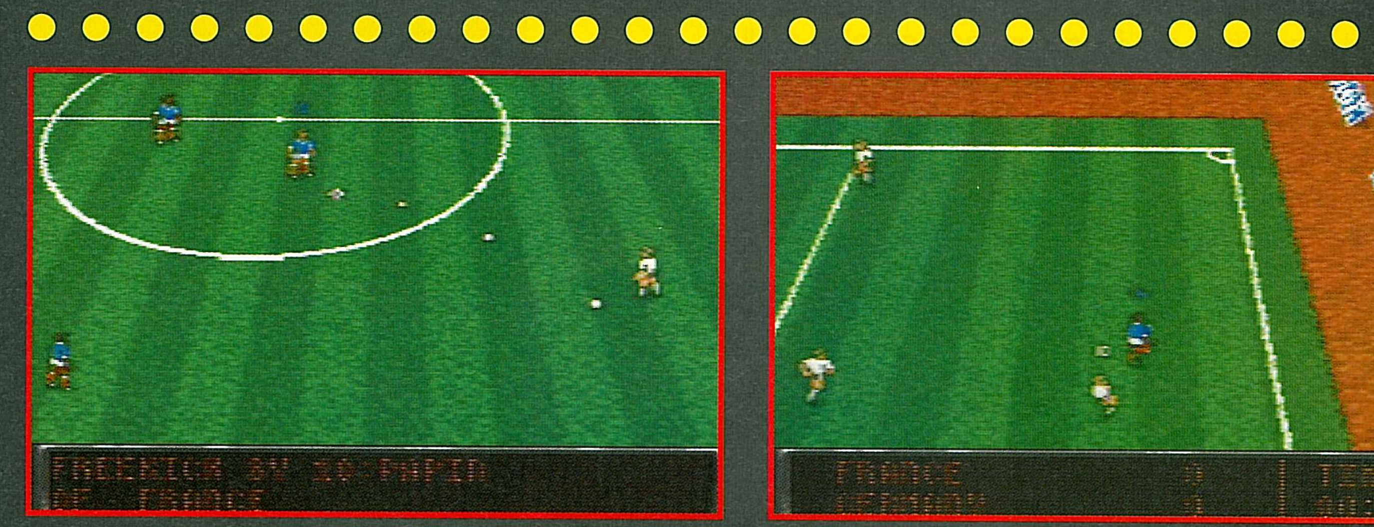
Efectivamente, queda menos de un mes para que el verano acabe y, por consiguiente, para que comiencen de nuevo las clases, los exámenes, el mal tiempo y, en general, todo aquello que echamos de menos cuando estamos tumbados en el sillón a 45ºC a la sombra.

Pero bueno, tampoco es el momento de empezar a pensar en esas cosas, sino más bien todo lo contrario. Ahora, pensemos como podría ser el juego de fútbol definitivo.

PENSANDO

Para empezar, ese juego debería tener una perspectiva

STRIKER





TBOLERA

totalmente revolucionaria que, a la vez, facilitase el manejo de jugadores, además de proporcionar una vista general que nos permitiese tener un mayor control de la situación.
Los movimientos de los jugadores, además de ser lo suficientemente rápidos, deberían proporcionar una muy variada cantidad de movimientos tanto en los remates a puerta, como en los lanzamientos de falta y juego en general.
Por supuesto, las reglas que rigen este deporte deben ser respetadas en su totalidad, incluidas las más modernas, cuyo exponente más claro se encuentra en la imposibilidad de ceder el balón a nuestro portero con el pie.
Una óptima ambientación influirá a la hora de meternos de lleno en el partido que estamos dis-putando, así como la po-sibilidad de elegir la selección que queremos controlar de entre una lista de más de cien. Sin un buen repertorio de tácticas el juego quedaría totalmente cojo, por

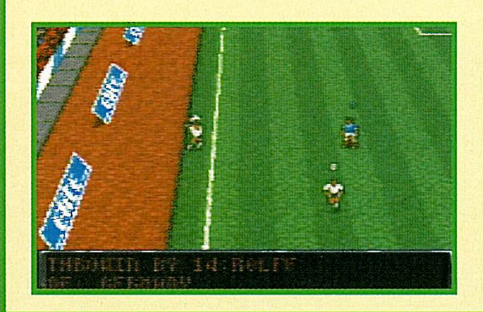
SELECCIONANDO... SELECCIONES

¡Podemos elegir entre más de cien selecciones de los cinco continentes! Sí, sí, como lo oyes, más de cien, entre las que destaca, con luz propia, la mismísima selección Española



LA PERSPECTIVA

¿Habiais visto alguna vez un juego de fútbol con esta perspectiva? No, ¿Verdad? pues con ella vais a conseguir un control magnífico del juego ya que, gracias a ella, disponemos de una visión mucho más óptima del terreno de juego y, por consiguiente, de la colocación de nuestros jugadores. La velocidad, por supuesto, no se resiente en nada por la utilización de esta perspectiva ya que, el hiper-famoso Modo 7 es el encargado de realizar el trabajo sucio.





TACTICAS



Como ya hemos comentado, un juego de fútbol en el que no puedas elegir la colocación de tus jugadores en el campo, así como la utilización de varias tácticas, no merece llamarse simulador de fútbol. Por ello, los señores de Elite han decidido incluir una inmensa cantidad de estas para disfrute de todos los aspirantes a Benito Floro.

INDOOR SOCCER

Este es uno de los maravillosos inventos de nuestros amigos los norte americanos. No hay saques de banda ni de puerta ya que, en vez de tener lineas laterales y de fondo, estas se ven sustituidas por unas paredes en las que rebotará nuestra esférica pelota. Un invento que, para nada, llegará a cuajar.

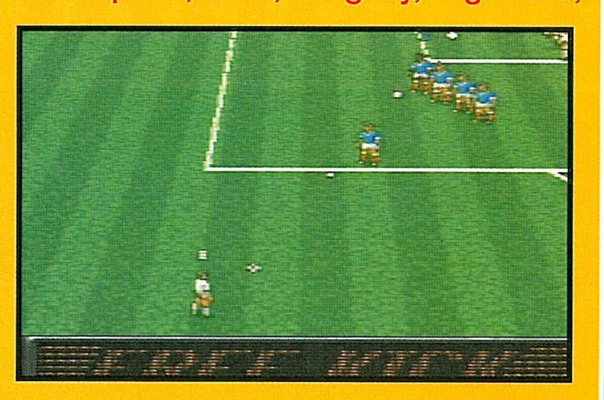




ello no nos resignamos ni mucho menos a renunciar a ellas. Tarjetas, cambios, faltas, expulsiones, penaltys, prorrogas e incluso la posibilidad de jugar al fútbol sala (o Indoor soccer,

FUTBOL

Este es uno de los dos tipos de juego que podemos elegir. El fútbol como se conoce en España, Italia, Uruguay, Argentina, Chile, Francia, Gran Bretaña y, en general, en todos aquellos paises en que el fútbol seguirá siendo fútbol durante el resto de sus días (los sucedaneos nunca pasarán de ser eso, sucedaneos).



LAS REGLAS

Un buen juego de fútbol tiene la obligación de incluir reglas tan elementales como las faltas con barrera, los penaltys, las tarjetas o la expulsiones. Pero si además se incluyen reglas tan modernas y polémicas como la cesión al portero, este aspecto cobra un interés muy, muy especial.



STRIKER

¿Qué te parecería un juego de fútbol que incluyese lo que te acabamos de enumerar? Pues nada chico, no te lo vas a creer pero, lo que te acabamos de contar no es, ni más ni menos, que un pequeño y poco detallado desglose de algunas de las características del juego que nos ocupa. Si, si, como lo como lo prefieras) completarían lo que, a juicio de muchos, sería el mejor juego de fútbol.

oyes, así es este Striker de Elite, el mejor y más divertido juego de fútbol con que vas a poder disfrutar en tu Super Nintendo. Con ayuda del imprescindible Modo 7, Elite ha creado un cartucho en el que se conjugan gran rapidez, magnífico scroll, mejores gráficos y diversión a tope.

Disfrutad mogollón con el ya que, los usuarios de Super Nintendo, vais a ser los únicos privilegiados que puedan jugar con este cartucho en su consola. Por cierto, la música de presentación es de lo mejorcito que he escuchado en una consola. Realmente alucinante. ¡Chapeau!

EDUARDO MANOSTIJERAS



MEGA DRIVE

JUNGLE

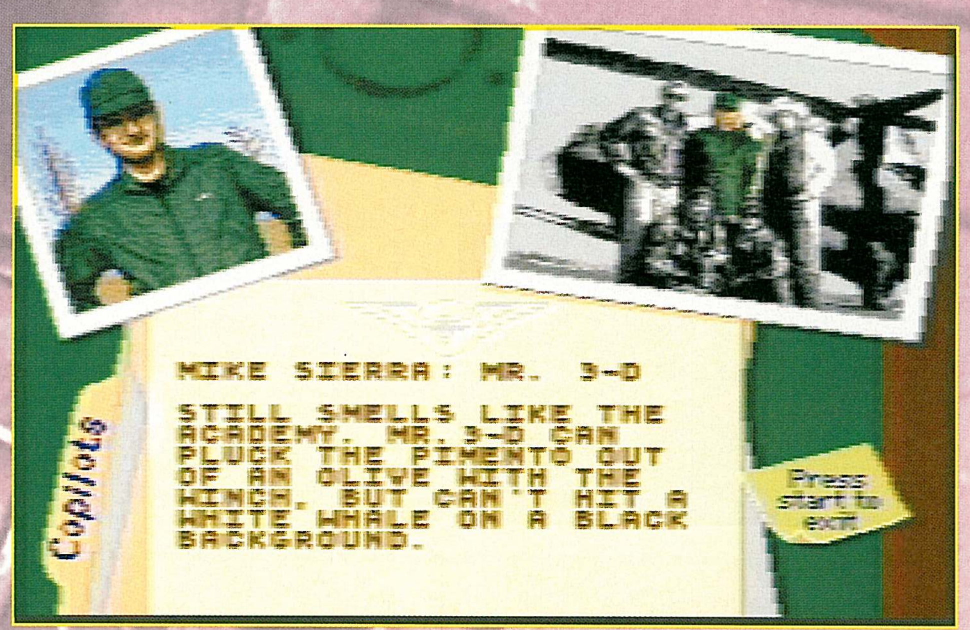


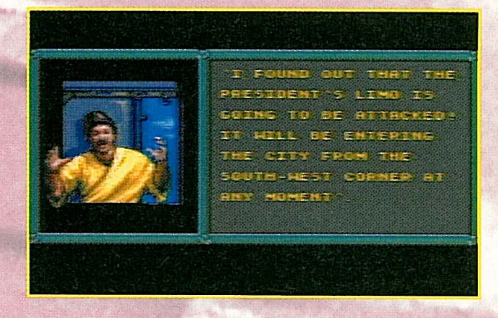
DEL ECUAD

Pasarela:
JUNGLE STRIIKE
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía:
ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 9
N. Jugadores: 1

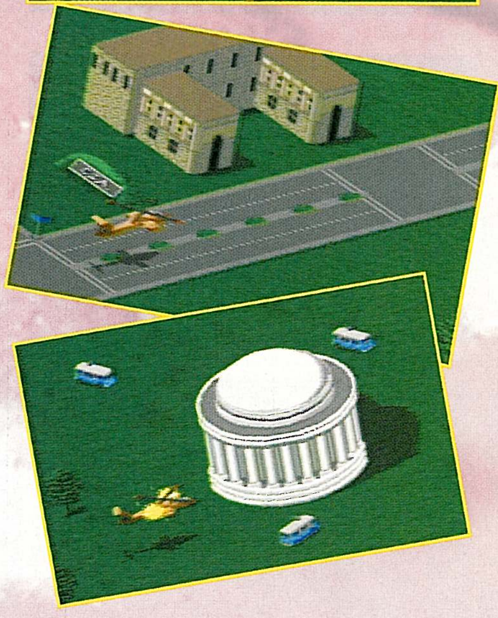
Los que seais buenos aficcionados a esto de las consolas, recordaréis un título que caló muy hondo entre los usuarios de Mega drive y cuya trepidante acción se desarrollaba en pleno desierto a los mandos de uno de esos metálicos, bellos e impresionantes helicópteros que respondían al nombre de APACHE. El juego adolecía de ciertos limitaciones que parecen haberse subsanado en esta nueva e inmejorable versión.

STRIKE









En aquella primera parte echabamos en falta, ante todo, una mayor variedad en los escenarios que, trás los primeros niveles, caían una y otra vez en los mismo pero con distinta ordenación. Muchas palmeras, dunas y un poco de mar era todo lo que nos ofrecía aquel cartucho cuyo argumento, nivel técnico y adicción superaba, con mucho, a todo lo que nos invadía por aquel entonces. Por si esto era poco, el juego en sí tenía el maravilloso don de sumergirte por completo en la acción que se desarrollaba en la pantalla de tú televisor. Explosiones, disparos, cazas sobrevolando la árida tierra, todo, absolutamente todo, genial.

Y LLEGO LA JUNGLA

Sus creadores, quizás con la espina clavada de que lo que habían hecho se podía haber mejorado bastante a la hora de proporcionarle más variedad y opciones, decidieron que había llegado el momento de realizar una

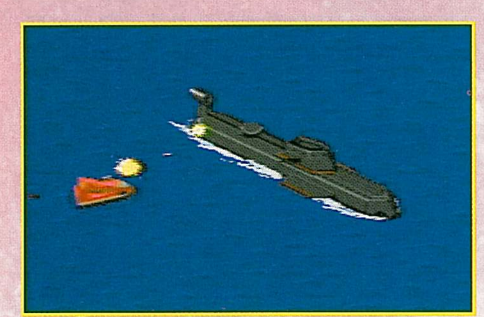
LOS VEHICULOS

Aquí teneis algún que otro ejemplo. Con ellos podréis manteneos en el aire cual colibrí, surcar el cielo a velócidades de vértigo, atravesar mares y lagos a medio metro de este o recorrer las dunas del desierto con la ayuda de una potente moto digna del mismísimo James Bond. Variedad, como podéis ver, no falta en este juego.



OR AL TROPICO









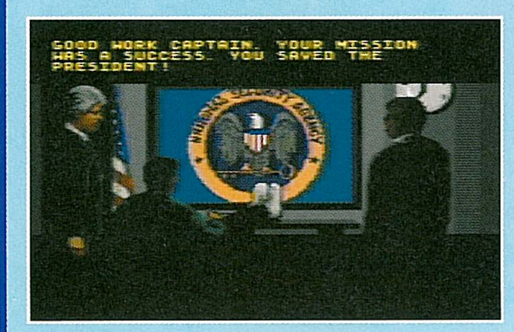
secuela de este en el que, tanto escenarios como enemigos, cambiarían totalmente de un nivel a otro. Hemos pasado de controlar un simple pero poderoso helicóptero, a controlar cuatro vehículos totalmente diferentes entre sí, desde un Overcraft hasta un F117, pasando por el ya mentado Apache o por una hiper-motocicleta especialmente diseñada para la misión. Los escenarios han pasado de la monótona vista desértica a la superpoblada jungla (vegetalmente hablando). De lo salvaje a lo civilizado. Del calor del desierto al frio del Polo Norte. De las pirámides egipcias a las pirámides aztecas. De la nada... al todo.

¿QUE HA CAMBIADO?

Bueno, un poco por encima te lo hemos explicado ya pero, para el que todavía no se haya enterado, he aquí una pequeña recopilación de ellos. Gráficos:

LAS MISIONES





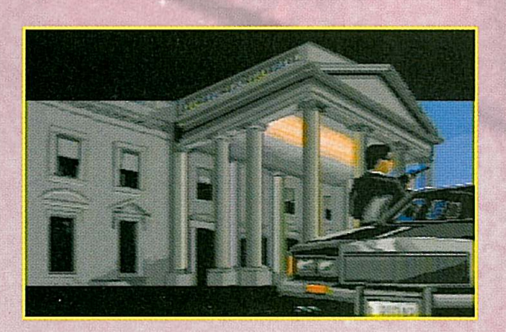
Como recorrer cada uno de los escenarios pegando bombazos a diestro y siniestro puede llegar a ser bastante aburrido, los señores de Electronic Arts pensaron que, para dar mayor emoción al juego, se te podían encomendar misiones tales como la escolta de un pez gordo del gobierno o la destrucción de unos cuantos submarinos nucleares. De nuevo aquí, la variedad es la protagonista.

RECOGIDA DE SUMINISTROS

Al tiempo que llevas a cabo tu misión, y ya que tus niveles de fuel y armamento descenderán a velocidades vertiginosas, tendrás la irremediable obligación de recoger bidones de fuel, latas con armamento e incluso, repuestos para tu escudo protector. ¡No te quejes chaval, que para eso te alistaste!



Se han variado los mismos, incluyendo más y mejores escenarios que conseguirán engancharte más de lo que lo hizo su primera parte. Vehículos: Se ha pasado de controlar un único medio de transporte a hacerlo con cuatro. La diferencia se nota ¿No? Sonido: se han mejorado los efectos sonoros, dotándoles de un mayor realismo y calidad. Misiones: las misiones en esta segunda parte serán mucho más concretas, e irán desde la escolta aérea a un presidente del gobierno, hasta la destrucción de varios submarinos nucleares, pasando por el rescate de varios de nuestros compañeros.







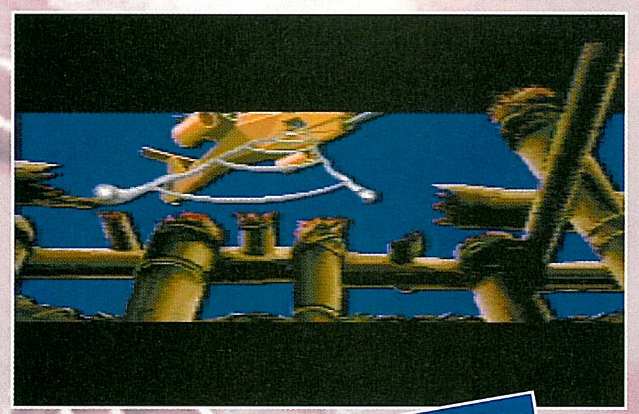


EN FIN

Lo cierto es que resulta bastante complicado explicaros todo esto con palabras, por ello, lo mejor que podéis hacer es adquirir este cartucho. Nunca lo lamentaréis y, además, os tendrá horas y horas pegado a la pantalla de tu televisor. Aprovechad ahora que está a punto de acabar el verano.

EDUARDO MANOSTIJERAS

RECOGIDA DE PRISIONEROS





Por desgracia, el resto de compañeros tuyos son bastante torpes en esto de hacer la guerra, y por ello, caen a patadas en manos del enemigo. Tú, que en el fondo eres un buen compañero, compaginarás las labores específicas de esa misión con el rescate de prisioneros, y es que, no hay nada como ir de bueno por el mundo.



GAME BOY

MORTAL

CUESTION D

Pasarela: MORATAL KOMBAT
Consola: GAME BOY.
Compañía: ACCLAIM
Distribuidor: ARCADIA.
N. Fases: 11
N. Jugadores: 1

Situémonos: coin-op super conocida en el salón recreativo que hay frente a nuestra casa. Deseos irresistibles de que la versionen para nuestra Game Boy. Observamos atónitos la hiper-versión para la Mega Drive de nuestros amigos. Un poco de envidia y, por fin, una versión Game Boy de la dichosa máquina. Y ahora, ¿qué?

El resultado final obtenido con este cartucho se puede criticar desde dos puntos de vista muy distintos dependiendo de los antecendetes. Uno, el de todos aquellos que han tenido previamente la oportunidad de degustar las exquisiteces de la version para Mega Drive, y dos, la de aquellos que, sin haber probado antes la mencionada version, se disponen a jugar,



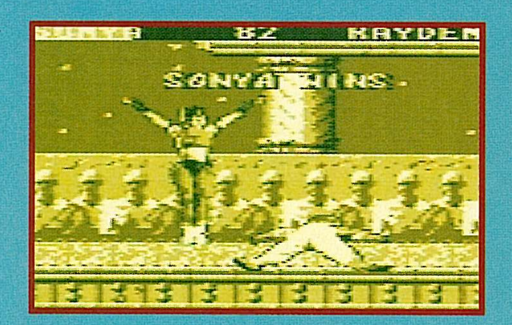
simplemente, con un nuevo juego de lucha.
Los primeros se llevarán una terrible decepción mientras que, los segundos, se verán gratamente sorprendidos.



KOMBAT

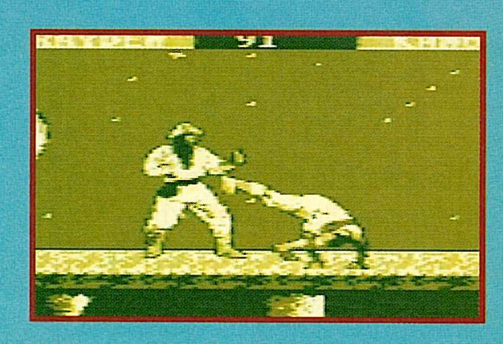
MOVIENDONOS

Esta bien, lo siento, dejaré por completo de lado las odiosas comparaciones (y más entre dos consolas tan diferentes entre sí) y me centraré en la versión Game Boy que es lo que nos interesa.



Para empezar, los sprites de los jugadores son de un tamaño considerable que anteriormente no habiamos observado en ningún otro juego de lucha para Game Boy. Y es ese afan por los sprites gigantes es lo que ha provocado que el movimiento de scrolls y personajes se haya visto notablemente perjudicado, representándose en pantalla como una

DE EQUILIBRIO



sustancial falta de suavidad en todos los movimientos. Reconozco que siempre he sido un fan de los sprites “hiper-gigantes”, es tan solo que no estoy dispuesto a sacrificar otros aspectos por algo tan insignificante.

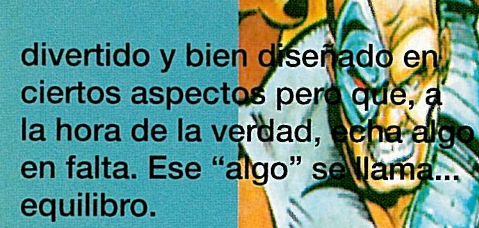


FLOJO, FLOJO

Aquí encontramos el segundo gran fallo a este cartucho. Hay dos posibilidades: Una, que los programadores hayan “pasao” de incorporar más escenarios; dos, que debido a la cantidad de personajes y movimientos diferentes que había, no quedase más memoria para incorporar los ya mentados escenarios. Nosotros, en principio, creemos en la segunda de las opciones.

O TODOS O NINGUNO

El no saber encontrar un equilibrio adecuado entre gráficos y movimientos, dejando de lado el sonido, puede conllevar problemas como este. Un cartucho divertido y bien diseñado en ciertos aspectos pero que, a la hora de la verdad, echa algo en falta. Ese “algo” se llama... equilibrio.



EDUARDO MANOSTIJERAS







MEGA DRIVE

ULTIMA



FUTBOLEA

Pasarela:
ULTIMA SOCCER
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1 ó 2

Si retrocedéis diez páginas en el tiempo, esto es, hasta la página número treinta y cuatro, observaréis que el juego de que se ocupa dicho artículo se asemeja mucho a este que tenemos unos centímetros más a la derecha. Es lógico ya que, aunque su respectivas distribuidoras no tengan nada que ver, el equipo de programación de ambos es, como cabe esperar, el mismo.

ESPECTACULARIDAD

Entre todos aquellos que hemos tenido la posibilidad de degustar platos tan exquisitos como el mentado Striker, existe la unánime opinion de que semejantes resultados no se podrían haber conseguido sin la ayuda del imprescindible Modo 7 que posee la Super Nintendo. Al versionarse dicho juego a nuestra Mega Drive surge una polémica pregunta: ¿ha perdido esta versión esa espectacularidad de que hace gala en otras versiones? Si y no. Sabemos que tanta ambigüedad no es buena, por ello, os remitimos a las siguientes líneas donde intentaremos aclararos todo este asunto.

"ADICCIOMETRO"

No podemos negar en ningún momento que la versión Super





TE SOCCER





ANDO



Nintendo es tan espectacular como adictiva, pero, lo que tampoco se puede negar es que, aunque claramente inferior en cuanto a espectacularidad, esta versión Mega Drive tiene ese "algo" que todavía nadie ha podido explicar y que le dota de una hiper-adicción nunca vista en un juego de fútbol, superior, incluso, a la del mismísimo Striker. Tenemos alguna teoría que pueda explicar esto, como puede ser el hecho de que la cantidad de remates haya sido aumentada considerablemente, así como lo bonito que resulta ver rematar a nuestros jugadores a puerta, belleza que se consigue en parte, y aunque parezca incrible, a la pequeña brusquedad con que se mueven tanto jugadores como campo.

OPCIONES

Como todo buen juego de fútbol, podemos elegir entre jugar contra el ordenador, contra un amigo nuestro o ambos contra el ordenador, así como jugar un partido completo o solamente una medianamente divertida tanda de penaltys. Podemos elegir entre una infinita lista de selecciones nacionales entre las que destaca, con luz propia, la selección española. Opcionalmente podemos elegir la táctica que queremos utilizar, así como la alineación que pondremos sobre el terreno de juego y que, por otro lado, esperamos no tenga nada que ver con la que podemos ver actualmente en nuestros televisores.
Tiempo de juego, repeticiones, angulo de vista del terreno de juego, cambios, tarjetas, todo tipo de faltas y penalizaciones e incluso las más modernas reglas de la International Board se dan la mano en un cartucho que, a nivel de posibilidades, ofrece todo lo que hemos visto hasta ahora y mucho más.

LA ULTIMA IMPRESION...

Tu primera impresión, como le ha ocurrido a todos aquellos que conozco, será de cierto escepticismo ante la brusquedad de los movimientos. No te preocupes demasiado, un par de jugadas espectaculares, unas cuantas faltas al borde del área y unos cuantos goles dignos del mismísimo Pelé serán suficientes para engancharte a un cartucho cuyo único objetivo se centra en divertir a niños y mayores.
Como todos sabemos, la última impresión es la que queda... ¿o quizás era la primera? Bueno, da igual, es formidable y punto. Por cierto, la musiquilla, al igual que ocurre con Striker, genial.

EDUARDO MANOSTIJERAS

VALORACION

JUGABILIDAD	95
MOVIMIENTOS	90
ORIGINALIDAD	75
GRAFICOS	80
SONIDO	90
	90

MEGA DRIVE

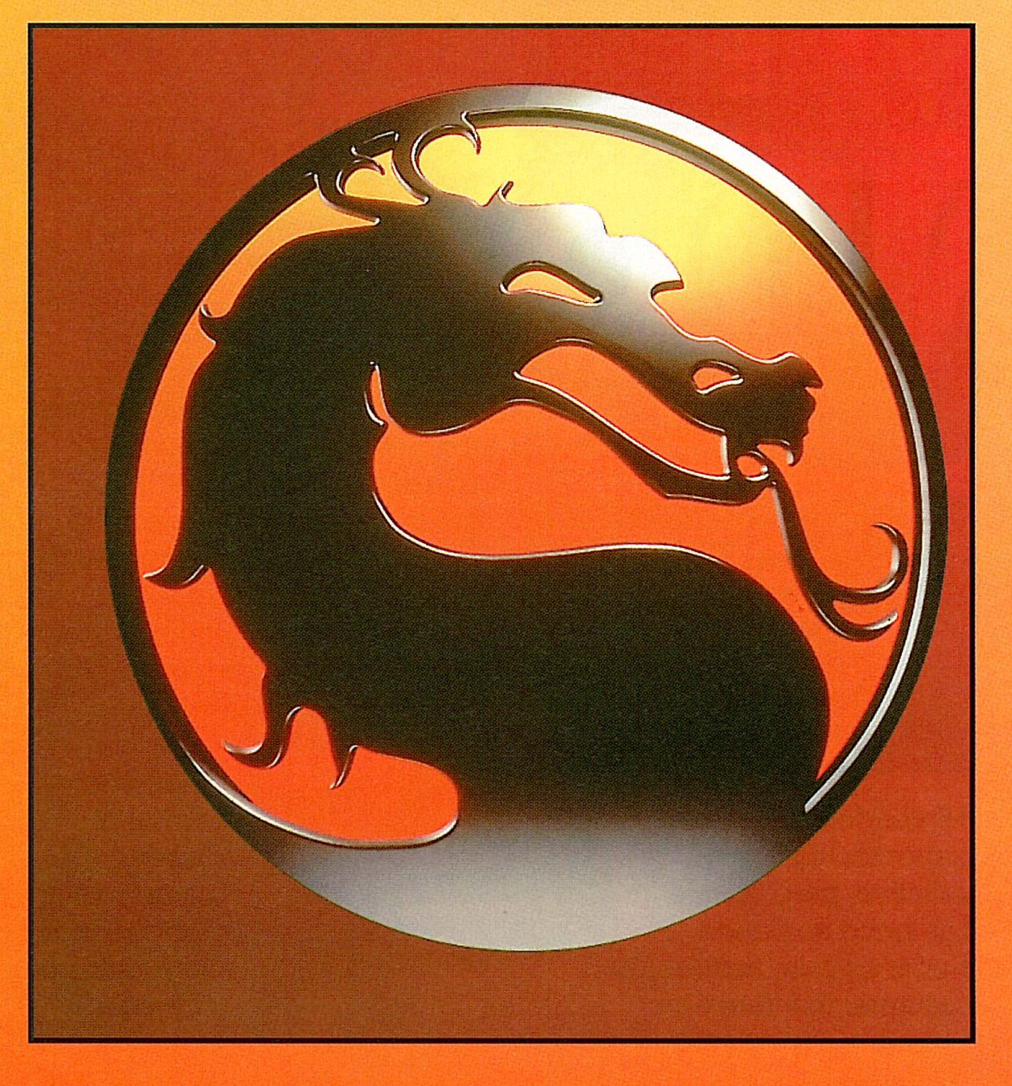
MORTAL

Pasarela:
MORTAL KOMBAT
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ACCLAIM
Distribuidor: ARCADIA.
N. Fases: 11
N. Jugadores: 1 ó 2

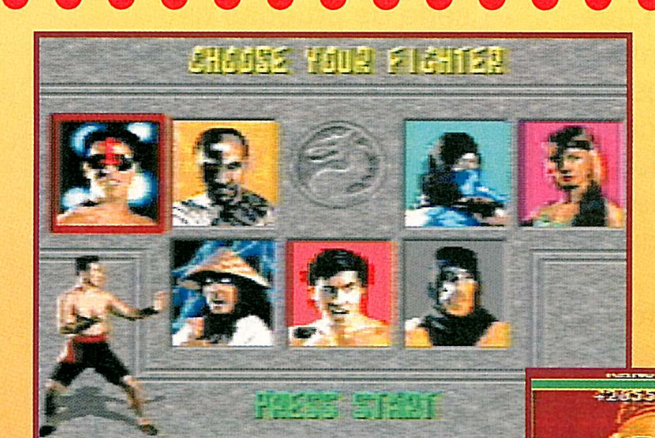
El juego que más impaciencia está provocando en los usuarios de Megadrive está siendo, como no, el inalcanzable Street Fighter II. Desde que se anunció su lanzamiento, ha pasado mucho tiempo y, además, es previsible que aún tarde un poco más. Por ello, se agradece que dicha espera se vea amenizada con un juego de lucha tan completo y alucinante como este Mortal Kombat.

Cuando hace unos meses nos dejábamos los ahorros en el salón recreativo que había enfrente de nuestra casa, jugando a una espectacular máquina cuyos gráficos, la mayoría digitalizados, empapaban de realismo a todo el juego, pedíamos al cielo que, por favor, apareciese una versión Mega Drive que nos permitiese, entre otras cosas, ahorrar para el piso que tanta falta nos hacía.

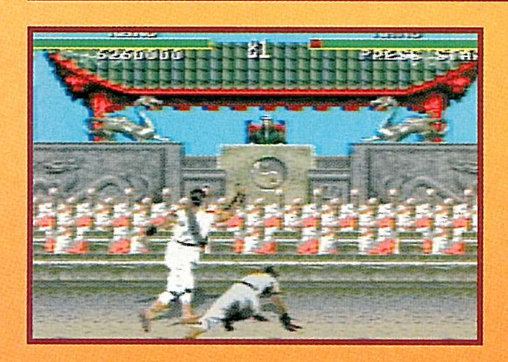




KOMBAT



El cielo no nos escuchó y, ahora que nos hemos arruinado, ha accedido a que dicha versión se llevase a cabo. Por lo menos nos queda el consuelo de saber



que, lo que tenemos delante, es una verdadera maravilla.

UN KOMBATE A MUERTE



El juego, cuyo desarrollo se asienta sobre las mismísimas bases de los clásicos juegos de lucha, nos permite enfrentarnos, bien contra un amigo, bien contra la computadora. En este segundo modo, tenemos la posibilidad de elegir entre combate de exhibición y combate por la conquista del título. En la lucha por el título, debemos enfrentarnos a cada uno de nuestros compañeros por separado para, posteriormente, enfrentarnos a ellos por parejas. Una vez superados estos nueve combates, nuestro objetivo se centrará en derrotar al guardian del maestro para, posteriormente, hacer lo mismo con el todopoderoso maestro de las artes marciales.

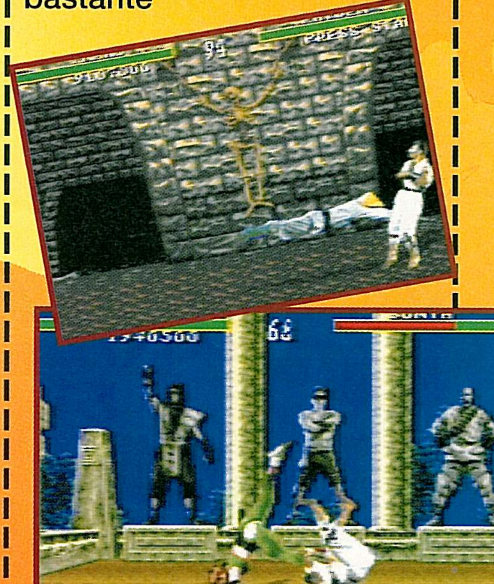
GOLPES, PATADAS Y CINTAS PARA EL PELO

De todo podremos encontrar en este cartucho. Puñetazos y patadas a mogollón, gráficos alucinantes, luchadores tomados de la vida real y posteriormente digitalizados,



GOLPES ESPECIALES

Como en todo buen juego de lucha, los golpes especiales son parte fundamental en una buena preparación de cara a la conquista del título. Cada luchador tiene uno propio: domínalo y tendrás más de medio combate ganado. Bueno, si no lo dominas del todo, no te preocupes, aún así, el juego es bastante





LA COMPETICION

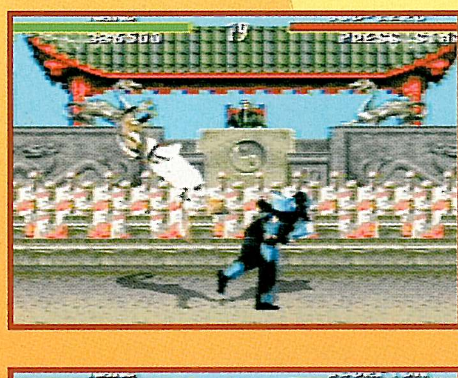
Ya te hemos contado, un poco por encima, en que consiste este modo. Once combates, los seis primeros contra nuestros propios compañeros, los tres siguientes contra ellos mismos pero por parejas y, los dos últimos, contra el guardián y el maestro respectivamente.
Aclarar que, en el combate de dobles, lucharéis primero contra uno de ellos y, una vez que acabéis con él, lo haréis

LAS PRUEBAS

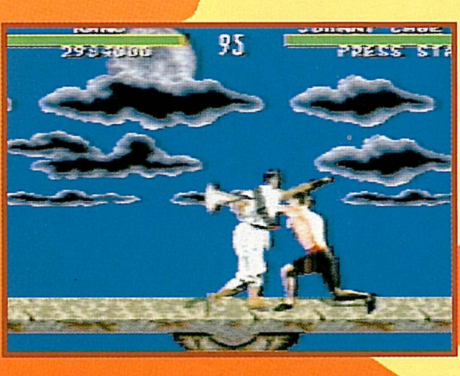
Para mejorar nuestra preparación a lo largo del juego, contamos con una serie de pruebas que aparecerán cada vez que acabemos con tres de nuestros enemigos. La prueba, que consiste en partir por la mitad una barra de cierto material con la única ayuda de nuestra mano, será más complicada conforme avancemos por los distintos niveles de la competición.











movimientos suaves y rápidos, sonidos estremecedores y músicas realmente alucinantes. Si todo esto te parece poco, más vale que tires tu consola y te apuntes a un gimnasio, será más real que este juego... pero no mucho.

EDUARDO MANOSTIJERAS




OK SUPER CONSOLAS
STORM
DRO SOFT
SUPER SWIV


RODLAND
STORM
OK SUPER CONSOLAS
DRO SOFT



CONCURSO FAX TRONIC GROUP OK SUPER CONSOLAS



CONCURSO FAX TRONIC GROUP OK SUPER CONSOLAS

CONCURSO FAX TRONIC GROUP OK SUPER CONSOLAS

SORTEAMOS 400 RELOJES MODELO GAME BOY

¿Te gustaría ganar un original reloj tan consolero como una Game Boy? Pues es muy fácil. Tan solo tienes que rellenar con tus datos el cupón que aparece en este anuncio y en los dos siguientes números de Ok Super Consolas (solo se admitirán los originales, no fotocopia) y enviar los tres cupones a la dirección de nuestra revista:





Plaza República del Ecuador
Nº2-1ºB.
28016 MADRID

Participarás en el sorteo de estos originales relojes. Animo, escríbenos, seguro que tendrás la suerte de conseguir uno.

Bases del concurso:

- Entre todas las cartas recibidas con los tres cupones se realizará el sorteo de los relojes ante Notario.
- El sorteo se realizará el día 10 de Septiembre ante Notario y la lista de ganadores se publicará en el número siguiente a la fecha del sorteo.
- La participación en este sorteo implica la aceptación de las bases del mismo.

CUPON CONCURSO (III)
FAX TRONIC GROUP OK SUPER CONSOLAS

Si, deseo concursar en este maravilloso y apasionante concurso para conseguir completamente gratis el fantástico reloj GAME BOY.

Nombre: 1er apellido:

2º apellido: Domicilio: Nº:

Piso: C. Postal: Ciudad: Provincia:

Edad: Profesión: Teléfono:

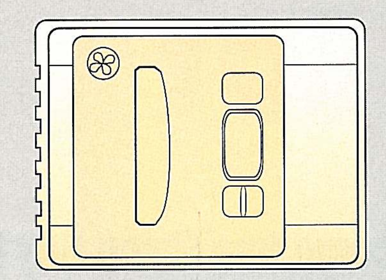
Firma:

RECORTA Y MANDA ESTE CUPON A LA SIGUIENTE DIRECCION:
Editorial Nueva Prensa (CONCURSO RELOJ GAME BOY)
Pza. Ecuador, 2 1ºB 28016 Madrid



CONCURSO FAX TRONIC GROUP OK SUPER CONSOLAS





PUGSLEY'S

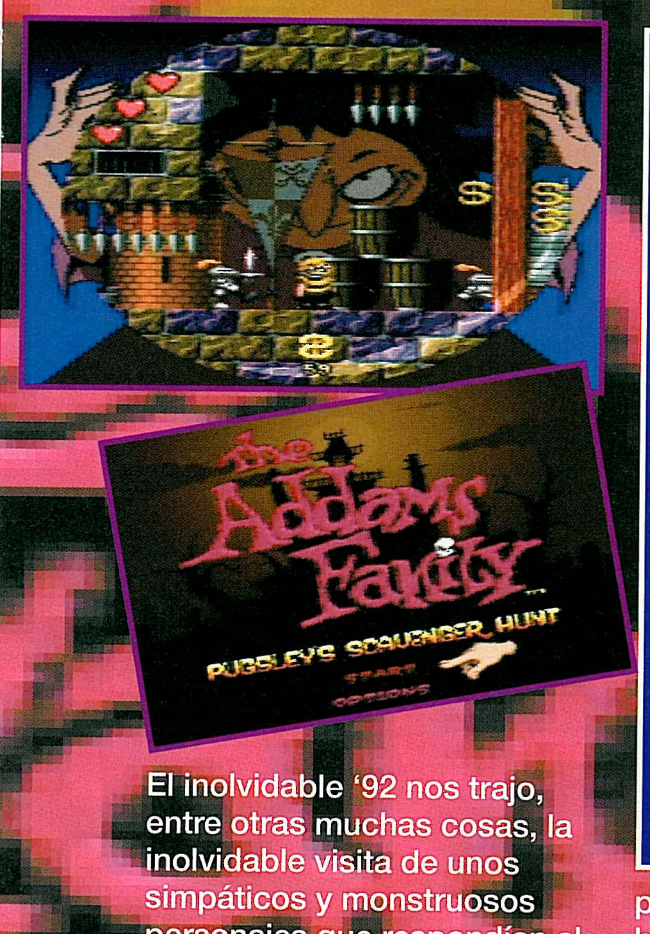
Pasarela: PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: OCEAN
Distribuidor: .ARCADIA
N. Jugadores: 1

The Addams Family
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT
GAME BOY
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER NINTENDO
ocean

ASUNTOS DE FAMILIA

Aquí están de nuevo. Son ellos. Los mismos personajes que contribuyeron a que aquel Addams Family se convirtiese en uno de los mayores éxitos del 92, que han vuelto de la mano de Ocean con nueva apariencia incluída. Si, si, como lo oyes, vuelven en forma de "toon" para dar vida a un cartucho cuyo éxito está más que asegurado.

SCAVENGER HUNT



DE NIVEL EN NIVEL

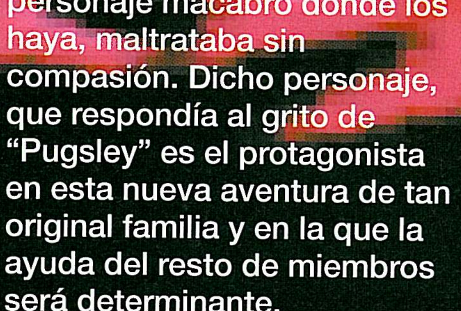






Completar cada uno de los niveles en un orden específico puede facilitar, en mucho, la conclusión de esta aventura. El por qué de esto se deduce de la imposibilidad de atravesar ciertos niveles sin la ayuda de ciertos objetos que debemos haber conseguido en un nivel anterior. Por supuesto, el computador no te marca el camino a seguir, pero eso si, con un poco de tiempo y de práctica todo se andará.

El inolvidable '92 nos trajo, entre otras muchas cosas, la inolvidable visita de unos simpáticos y monstruosos personajes que respondían al familiar nombre de Addams Family. De entre los miembros de dicha familia, destacaba con luz propia el simpático y torturado chaval al que su hermana, personaje macabro donde los haya, maltrataba sin compasión. Dicho personaje, que respondía al grito de "Pugsley" es el protagonista en esta nueva aventura de tan original familia y en la que la ayuda del resto de miembros será determinante.





PASEANDO

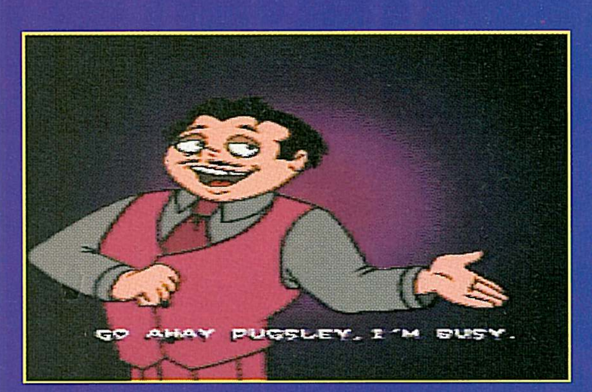
El juego en sí, que recuerda en el planteamiento al ya mentado Addams Family, nos propone recorrer cada una de las habitaciones y compartimentos de la casa, en busca de los ingredientes necesarios para preparar la poción mágica que permita... bueno, mejor averiguadlo







LA FAMILIA... ADDAMS



He aquí algunos de los miembros de tan monstruosa familia. Cada uno tiene su habitación y, cada habitación, su ingrediente oculto. Realmente no sabemos que crian en sus habitaciones, pero la cantidad de seres y objetos maléficos que se puede encontrar en dichas habitaciones rebasa todo lo visto hasta el momento. Si no te lo crees, echa unas partiditas.

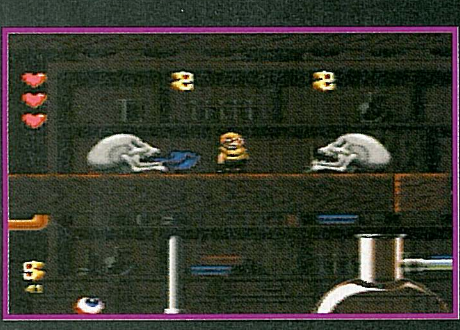






vosotros. Así, recorreremos lugares tan diferentes entre sí como el ático o el laboratorio, en cuyas estancias los objetos serán de un tamaño descomunal en comparación a nuestro querido personaje (¿comprendéis ya el por qué de la poción mágica?).
Si conseguimos atravesar con éxito las distintas fases, al final de estas encontraremos el típico enemigo de final de fase cuyas intenciones, para no faltar a la regla, se centra en destruir todo aquello que tenga relación con el desgraciado jugador. Si conseguimos vencerle, caerá en nuestro poder uno de los ingredientes de la famosa poción.









ANTE TODO, DIFICULTAD

Como no todo iba a ser tan fácil, debemos recorrer cada uno de los niveles en un orden preestablecido que solamente aprenderemos cuando hayamos jugado algo más de mil partidas. Esto, en realidad, no quiere decir que el juego sea complicado, tan solo significa el hecho de que el juego es poco fácil. Si a esto le unimos el hecho de que nuestro personaje,



EL "ARAÑO"



Como muestra de los extraños seres que vais a encontrar en las habitaciones de la mansión, aquí va la foto de este "araño" cuyo tamaño puede resultar un tanto excesivo. ¿O quizás debamos atribuirle los problemas de estatura a nuestro "pequeño" colega Pugsley?





EL "TENTACULO"

Podías pensar perfectamente que el "araño" que te hemos mostrado antes no es más que una pequeña arañita observada por medio de miscrocopio y que nosotros hemos "pegado" a una de las fotos de la pantalla. Para que veas que la cosa va en serio, he aquí la foto de un auténtico "tentáculo" en posición de ataque. ¡Para no contarlo!





además de ser un poco imberbe, es bastante torpe, llegamos a la conclusión de que este juego no se va a dejar jugar en sus primeras partidas. Eso sí, no nos confundamos, con mucha, mucha práctica, el juego es "acabable", por ello... ¡No desesperes!

EL TECNICO



Consultando con nuestro técnico, hemos llegado a la conclusión de que, semejante obra de arte, se conservará en los museos del software como uno de los cartuchos que más simpatía derrocha en todos sus gráficos. Estos son maravillosos, tanto como los varios planos de scroll, los movimientos, los sprites y, por supuesto, la magnífica música que tanto éxito cosecho en su momento.
Hablando de técnica, para terminar os comentaré el magnífico efecto visual que se consigue en la fase del ático: una bola de cristal, un escenario y la bruja maluja al fondo. Digno de mención.

Si te gusto la Familia Addams, este es tu juego. Si no te gusto la Familia Addams, este no es tu juego... pero seguro que te gusta.

EDUARDO MANOSTIJERAS

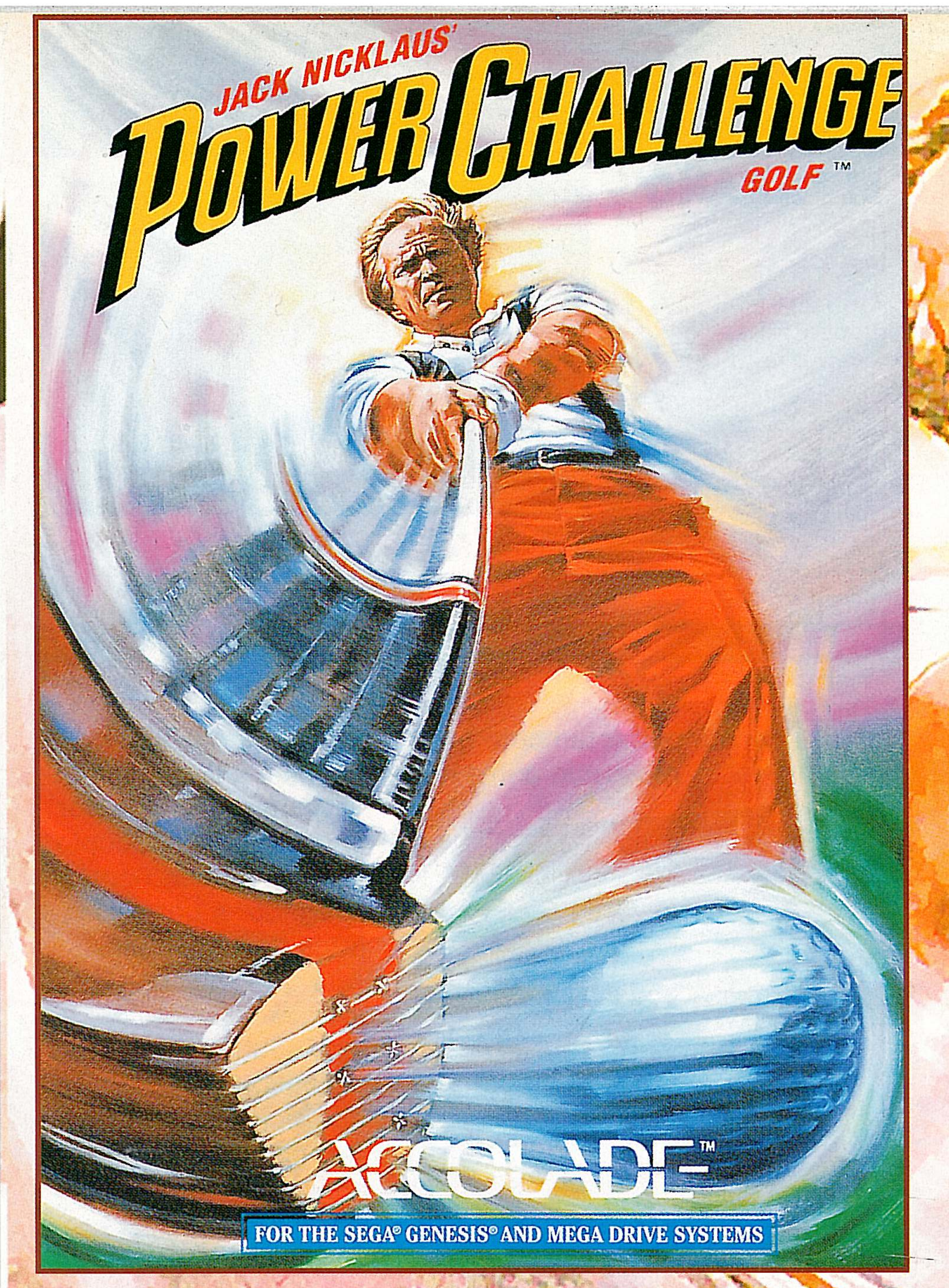


PASARELA

MEGA DRIVE

Pasarela:
JACK NICKLAUS
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: ARCADIA.
N. Jugadores: 1 a 4

Agonizante como está el verano del 93, se nos ha ocurrido que podría ser una buena experiencia el iniciarnos en el fabuloso mundo del Golf. Como alquilar campo, palos y coche puede ser bastante caro, aquí os presentamos una económica forma de prácticar dicho deporte. Además, lo haréis de la mano de un inmejorable maestro, el mismísimo... Jack Nicklaus.

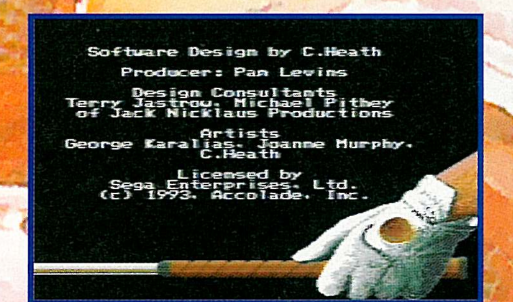


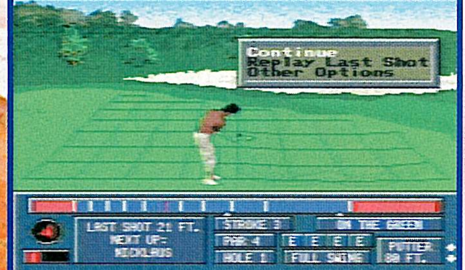
Efectivamente, por una ínfima cantidad de dinero, podréis jugar, no una, sino diez, mil, cien mil veces o hasta que os hartéis, a este Jack Nicklaus Golf en el que el viento y la lluvia se verán reservados para nuestros queridos sprites y en el que siempre, siempre conseguiréis golpear a la pelota (¡aleluya!).
Con un poco de práctica, podréis llegar hasta niveles de juego similares a los de Jack Nicklaus, Nick Faldo, Greg Norman e, incluso, el mismísimo Ballesteros en sus buenos tiempos.

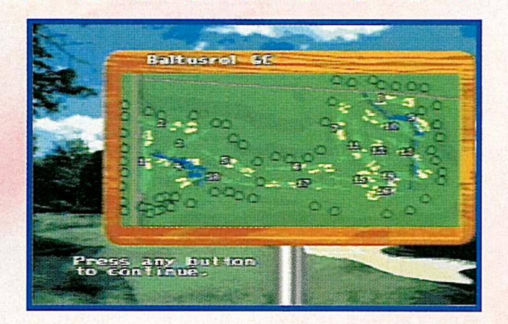
DE MENUS

Para comenzar el juego, disponemos de un menú repleto de opciones en el que podemos configurar el juego a nuestra medida. Desde hacernos socios del club de golf hasta practicar en un hoyo, pasando por la participación en un auténtico torneo de Grand Slam, así como hacer un recorrido completo sin más pretensiones que el de divertirse, liberándonos así de la tensión que supone el participar en el modo competición.
Y antes de comenzar a golfear (bonita palabra) debemos elegir el campo en que vamos a hacerlo, las condiciones climatológicas que van a imperar en él, así como el jugador que vamos a manejar y los palos que deseamos llevar, indicándole, sobre todo, a que categoria pertenecemos (desde mujeres que es la más fácil, hasta profesional que, lógicamente, sera la más chunga).

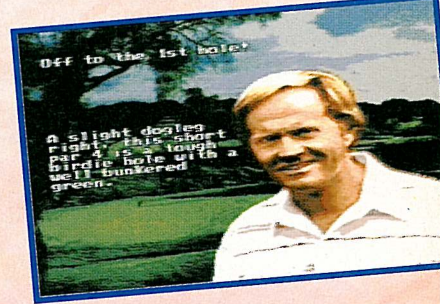
JACK NICKLAUS







GOLFEANDO CON JACK



GOLFEANDO

Ya estamos en el campo de golf. Los pajarillos cantan, las mariposas revolotean a nuestro alrededor agobiándonos un poco más gracias al calor que reina en pleno desierto. Colocamos la pelota en el "tie" y nos disponemos a pegarle con nuestro "driver". No está mal, un par cuatro y la hemos situado justo en el centro de la calle. Corremos hacia ella y nos disponemos a golpearla con "hierro 2" en busca del Green. Bueno, no está del todo mal, nos hemos quedado a unos metros de este. "Chipeamos" y la colocamos lo más cerca posible del hoyo. Nos toca "patear" a cincuenta centímetros del hoyo aunque, con ayuda de los gráficos de desnivel que nos proporciona el juego, esto promete ser tarea fácil...

FINALIZANDO

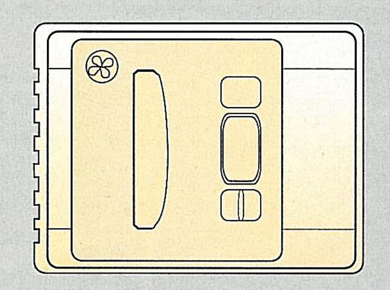
Ya que estoy abligado a dar mi opinión sobre cada juego que comento, te puedo decir que este es el mejor juego de Golf que vas a encontrar en tu Mega Drive.
El campo, que podremos observar desde cualquier ángulo, esta muy bien representado dejando ver bunkers, greens y demás accidentes naturales con un realismo muy alto para las posibilidades gráficas de nuestra querida Mega Drive.
Se le puede reprochar una ligera falta de continuidad entre golpe y golpe que puede provocar, en ciertos momentos, un poco de cansancio.

Por lo demás, muchas posibilidades, buen movimiento y muy agradables gráficos.
No creemos que con nuestra Mega Drive se pueda conseguir algo mejor que esto, por ello, si te interesa el Golf, este es tu juego.

DOCTOR JONES



PASARELA



Pasarela: SUPER JAMES POND
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: ELECTRONIC ARTS
Distribuidor: ARCADIA.
N. Jugadores: 1

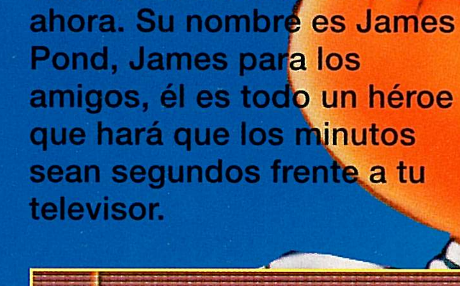
¿Quién conoce a un personaje más simpático, apuesto, guapo, rápido, valiente, eficiente y marchoso que James Pond? ¿Quién conoce a un agente sub-acuatico más sub-acuático que este? ¿Quién me pude decir a que extraña especie pertenece este Robocod? Es él, el inigualable... Super James Pond, codename: Robocod.

SUPER



EL REGRESO DE UN HEROE

Un de los más conocidos héroes aparece en nuestras consolas con la saludable intención de divertirnos como ningún otro cartucho lo ha hecho hasta ahora. Su nombre es James Pond, James para los amigos, él es todo un héroe que hará que los minutos sean segundos frente a tu televisor.









LICENCIA P

JAMES POND



EL MUNDO HELADO
James te sumergirá en un mundo de hielo del que tendrás que desvelar todos sus misterios, primero tendrás que buscar en un castillo de hielo cuyas puertas se irán abriendo a tu paso para que, de esta manera, puedas acceder a todas las estancias del juego. Una vez dentro de estos niveles y tras atravesar sus grandes puertas, a través de las cuales pasarás si no tienen el candado puesto, tendrás que ir en busca de la salida (para que demonios habremos entrado), la cual, te aseguro, siempre estará escondida en los lugares más inaccesibles del nivel para darle más adicción e intriga al juego









ARA AGRADAR

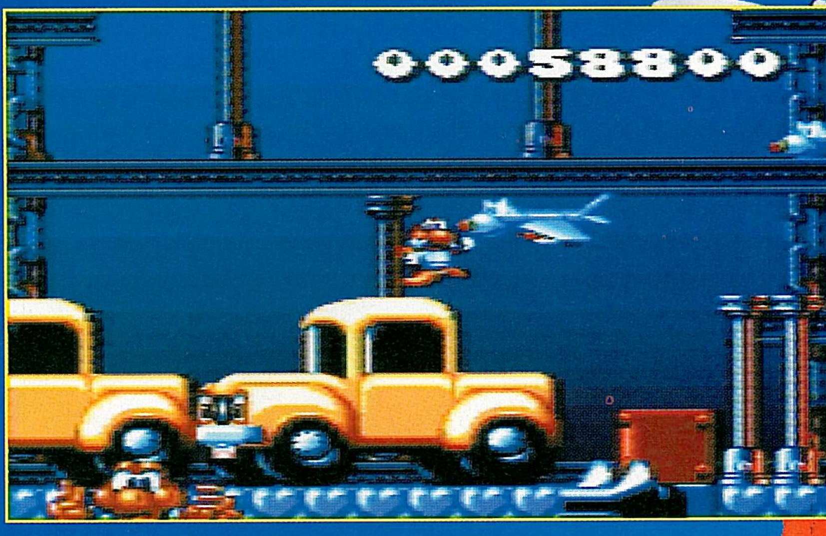
(aunque reconocemos que, en ciertos casos, la situación puede llegar a ser desesperante).





LOS ENEMIGOS

Tus enemigos deberán ser eliminados con el tradicional y clásico método de "pisotearlos sin piedad" y así poder llegar, con la ayuda del "super-estiramiento" de James Pond, a plataformas a metros y metros de altura por encima de ti ya que James Pond es capaz de estirarse hasta lo inimaginable siempre y cuando un enemigo no choque con su estructura.





JAMES

Con tu amigo James, tendrás la posibilidad de mirar arriba y abajo para comprobar si las sorpresas que depara una posible caída libre son agradables o no. En nuestro descenso, podremos encontrar cosas tan agradables como objetos que nutrirán nuestro desamparado marcador, o tan desagradables como un buen amasijo de pinchos bien afilados. Si quieres, también tienes la posibilidad de convertirte en









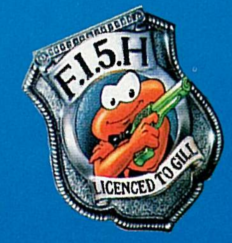
una rolliza bola para ocupar menos.

"BONU-SEANDO"

Decenas de objetos irán aumentando tu puntuación que, a buen seguro, se incrementará exponencialmente, ya que estoy seguro que no podrás dejar de jugar con un cartucho como este. Si no lo creés así, tan solo debes recorrerte cada una de las estanciás del juego ya que, lo que encotrarás trás las inmensas puertas del castillo de hielo harán tus delicias.



NUESTRA OPINION



La música es muy amena y entretenida, dándole ese toque de enviciamiento que a todos nos encanta sentir cuando nos ponemos a los mandos de nuestras super consolas, queriendo olvidarnos de lo que ocurre a nuestro alrededor y demostrando a los demás lo bien que nos lo podemos llegar a pasar con estas maravillas de la tecnología.
Imprescindible en cualquier juegoteca que se precie.

ENRIQUE MALDONADO
ROLLIZO







MEGA DRIVE

Pasarela:
STRIDER II
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 5
N. Jugadores: 1



Uno de los primeros juegos de que pudiste disfrutar en tu Mega Drive cuando esta, por fin, hizo aparición en España, fue el super-adictivo y espectacular Strider. Si no tuviste suficiente con aquella primera dosis de acción, aqui vuelve de nuevo nuestro héroe, eso sí, con mucha mas acción y gráficos. Y si no, atentos.

STRIDER V

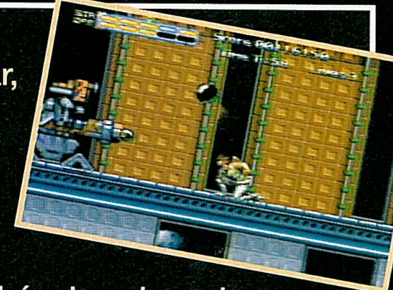
EL "ARGU"

Buscando allá, en aquel polvoriento diccionario de inglés el significado de la palabra Strider, nos encontramos con algo así como "el que anda a zancadas" (hombre, no va a andar a palmadas), definición que, obviamente, no nos sirve de mucho.
Trás haber probado de todo, nos decidimos, por fin, a consultar lo último que se nos habría pasado por la cabeza: El libro de instrucciones (no os riais que es lo último que haceis siempre). Allí comprobamos que "Strider" no es, ni más, ni menos, que el nombre de la secta a la que pertenece nuestro aguerrido luchador quien, preparado ya para emprender aventuras

STRIDER II

inimaginables (ahora nos enteramos de que la primera parte de este juego solo fue un entrenamiento), se enfrentará a las fuerzas del mal con cuyo lider, el temido Master, tiene algunas cuentas pendientes (y a la novia también, pero eso es lo de menos).

BARRERAS



En ciertos lugares del complejo militar, podrás encontrar estos desagradables robots que intentarán dar con tus huesos en el suelo (eso sí, depués de haberte propinado un buen "misilazo"). No te preocupes, cuando se te acabe la partida te vendrá a la cabeza la forma exacta de acabar con dicho "bisho". Suele ocurrir

LA BRUJA MALUJA



Si no es el personaje que más veces ha intervenido en un juego de videoconsolas, poco le falta (aunque todos quisiesemos que siempre la caracterizaran así). Sale con un par de látigos (que peligro) dispuesta a cancelar tu cita con el temido Master (por tener que acudir a tu propio entierro, se supone).



ESTRIDENTE

Trás la historia que nos hemos montado para dar entrada a este magnífico cartucho, saber y nunca te atreviste a preguntar sobre este juego. El juego en sí no ha cambiado mucho, tu personaje (aunque con añitos y "kilos" de más)



s MASTER



vamos a explicarte en detalle todo lo que siempre quisiste

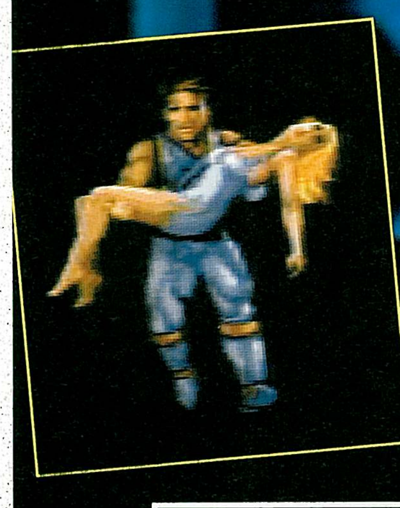
sigue siendo tan rubio y fuerte como siempre (tranquilas

EL "NONI"

Esta "Navecilla Obesa No Identificada" será la señal que te indicará que el final de este adictivo juego está cerca. Te costará un ratillo acabar con el dichoso aparato, pero bueno, peor te fue con las matemáticas de segundo. Valor y... ¡al toro! (obeso).



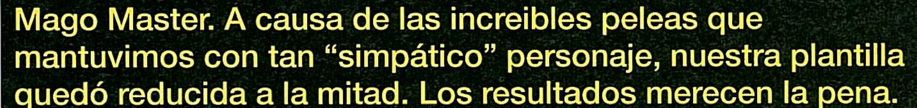
chicas, solo es un sprite), tus armas siguen impasibles al paso del tiempo (incluido tu mortal shuriken). En fin, que sigue siendo Strider.
Por supuesto, lo que si se ha cambiado han sido los escenarios y los enemigos (tanto convencionales como de final de fase), incluyendo unos estupendos gráficos que se merecen el calificativo de notable alto (casi diría que sobresaliente). Los movimientos respetan el aspecto fundamental que todo juego debería tener, este es, el de la respuesta al control de mando, algo que puede parecer totalmente secundario pero que, sin embargo, puede fastidiar a más de uno (se me ha olvidado decir que en el juego que nos ocupa, la respuesta a nuestras instrucciones es perfecta).
¿Y la música? Tranquilo chico/a. Tan alucinante como el resto del programa. Tan alucinante como la propia adicción que desborda no por los cuatro, ni los diez, ni los mil, sino por los millones de costa... lazos que te vas a pegar en cada partida.







EL MAGO



¿Es un NONI? ¿Un Dragón? ¿La bruja Maluja? No. Es el horripilante, esperpéntico, detestable y engreido... Mago Master. A causa de las increibles peleas que mantuvimos con tan "simpático" personaje, nuestra plantilla quedó reducida a la mitad. Los resultados merecen la pena.

LA ABEJA "YAYA"



Este "pequeño animalejo", tia de la archiconocida abeja Maya, no tiene muy claro si en realidad es una abeja o una avispa. Como la cuestión tampoco nos tiene muy intrigados al resto de lectores, no hemos hecho demasiado incapié en intentar averiguarlo. Además, así nos queda la duda.

EL DRAGON



Como no sabemos realmente que hace "este" animalejo en un juego del espacio (suponemos que le habrán contratado por dos duros), hemos decidido publicar una foto suya con la esperanza de que, en un futuro no muy lejano, los directores se acuerden de él para nuevas producciones.





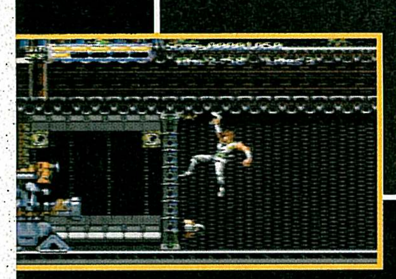
Un poco chunguillo, eso sí hay que reconocerlo. Pero nada más.

JUAN CARLOS SANZ FERNANDEZ. "MAY".



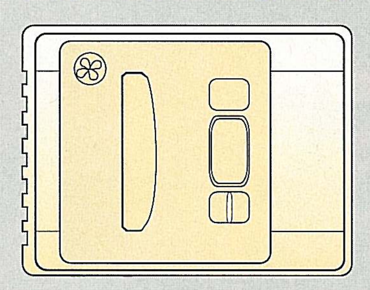
COLGADO

Cual canción de nuestros queridísimos "Secretos" nuestro apuesto y aguerrido personaje se colgará de paredes y techos y, en definitiva, de todo aquello colgable que encuentre en su camino. No es una práctica muy habitual, pero cosas peores hemos visto.



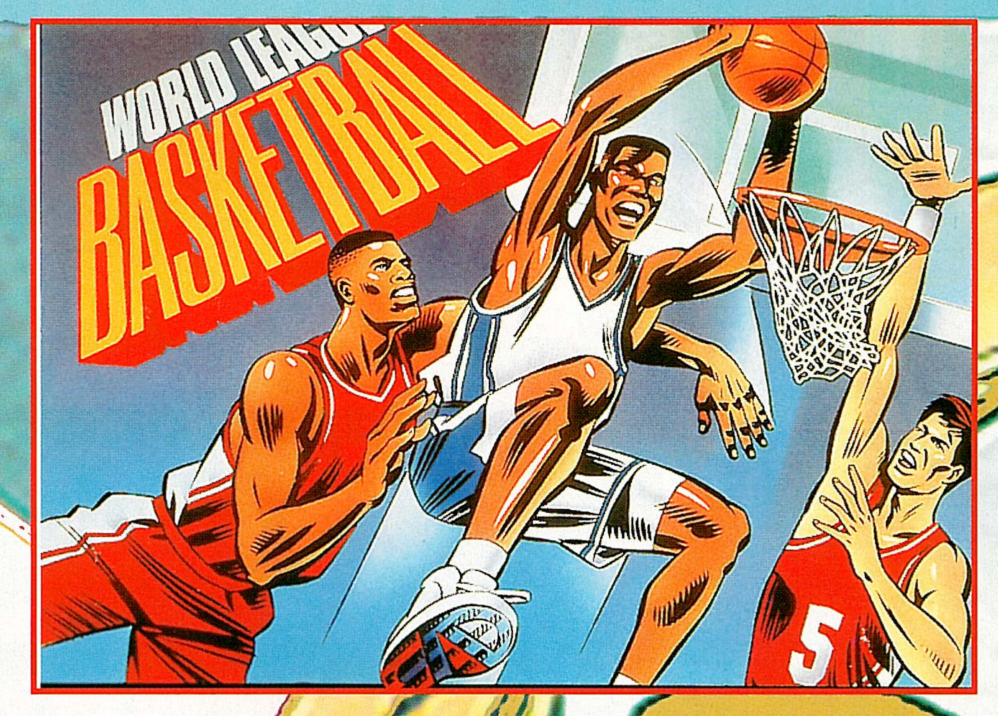
PASARELA

SUPER NINTENDO



PASARELA: WORLD LEAGUE BASKET
CONSOLA: SUPER NINTENDO
COMPAÑIA: HAL COMPANY
DISTRIBUIDOR: ERBE
N. JUGADORES: 1 ó 2

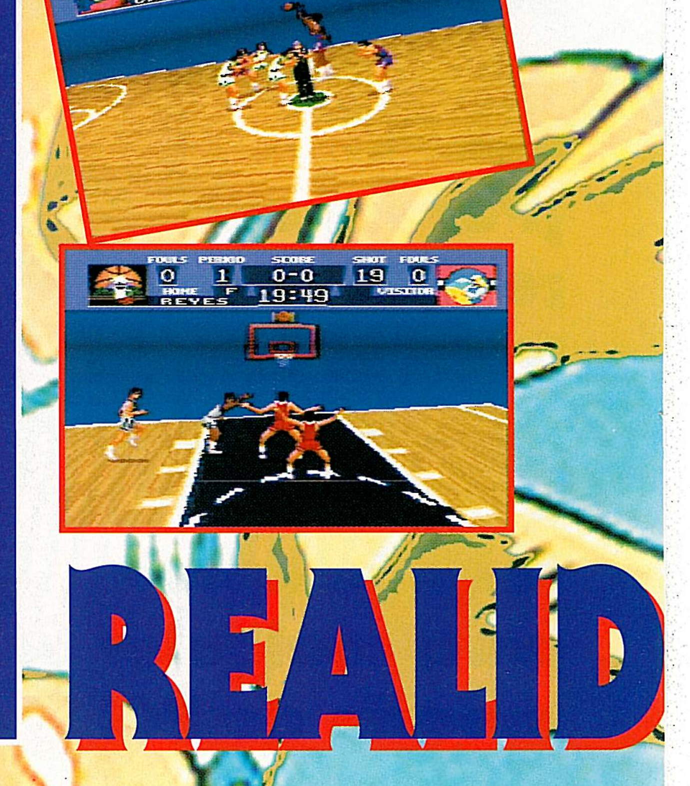
Trás la decepción sufrida este verano con la actuación de la selección española de baloncesto en el Europeo, de lo que menos podría tener ganas uno en estos momentos es de ponerse frente a un juego de "basket". La cosa cambia si el juego en cuestión es tan bueno, por lo menos, como este World League Basketball.



Lo que más le sorprende a uno cuando comienza a jugar por primera vez con este cartucho es, sin duda, la fascinante perspectiva que utiliza el juego. Con ayuda del archiconocido Modo 7, se ha creado un juego increíblemente realista al que tan sólo se le puede achacar una pega: la escasa suavidad en los movimientos de cancha y jugadores.
Comenzando por el principio, lo primero que aparece ante nosotros es una serie de opciones que nos dan la posibilidad de seleccionar ciertos aspectos básicos que afectarán al desarrollo del juego, entre los que destacan claramente la elección de tiempo y equipos. En esta última, brilla con luz propia la cantidad de equipos a los que podemos optar y que se encuentran repartidos por continentes, dentro de los cuales podremos encontrar

LOS EQUIPOS

Como ya te hemos dicho, vas a poder elegir entre más de medio centenar de equipos de todo el mundo (fruto de la prolífica imaginación de los programadores), incluidos los Madrid Bullfighters y los Barcelona Eagles. Además, podrás ver la alineación de cada equipo, así como las estadísticas globales y personales de cada equipo y jugadores.

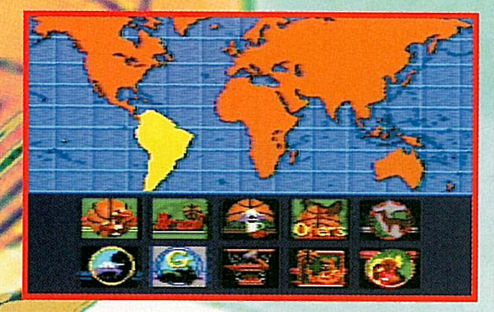




REALID

WORLD LEAGUE BASKETBALL











equipos como los Toreros de Madrid o los Aguilas de Barcelona.

CUESTION DE ESTETICA

Decididos a hacer un juego de baloncesto, sus programadores pensaron que, lo mejor que podían hacer, era dotarle de algo "totalmente" espectacular que lo diferenciase del resto de cartuchos que abordan el mismo tema. La solución, una perspectiva en la que nuestro jugador permanece en el centro de la pantalla al tiempo que, cancha y jugadores, se mueven a su alrededor como si con una cámara de video fuésemos filmando. La pega es que los movimientos no son todo lo suaves que cabría esperar aunque, con el tiempo, esto será más una anécdota que un defecto.

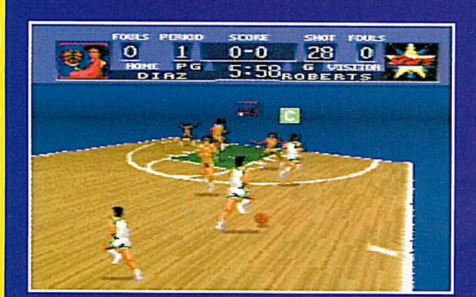
¿INSUPERABLE?

Como todo en este mundo, este juego será superado por otro que incorpore nuevas técnicas y perspectivas que le hagan aún más espectacular. Por ello, cabe preguntarse: ¿qué serán capaces de crear los futuros programadores? ¿Quizás el baloncesto en realidad virtual? Para eso todavía queda mucho tiempo, pero, por el momento, nos hace ilusión pensar que así será algún día, aunque a decir verdad, prefiero jugar con mis amigos y una canasta real.

JUAN CARLOS SANZ FDEZ

LA PERSPECTIVA

Es sin duda una verdadera maravilla y el punto fuerte de este cartucho el observar cómo la cámara sigue al balón hasta introducirse en la canasta, o cómo nuestro jugador corretea por todo el campo sin apartarse del centro de la pantalla. Al principio puede marear un poco, pero en poco tiempo te acostumbrarás.





AD VIRTUAL

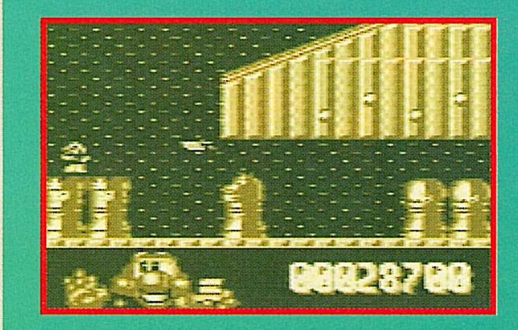
VALORACION

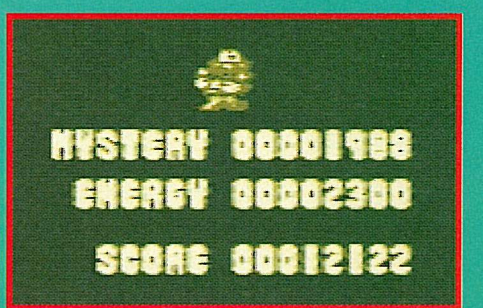
JUGABILIDAD	90
MOVIMIENTOS	95
ORIGINALIDAD	95
GRAFICOS	85
SONIDO	85
Total	90

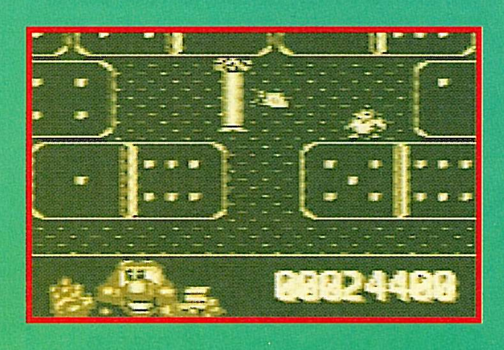
GAME BOY

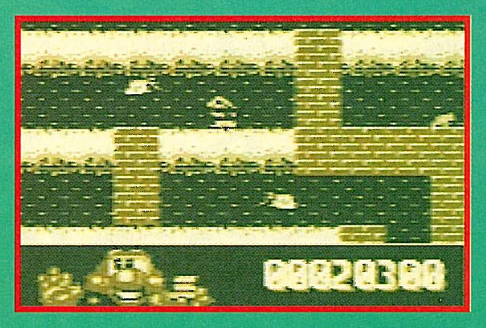
Pasarela: SUPER JAMES POND
Consola: GAME BOY.
Compañía: ACCOLADE
Distribuidor: ARCADIA.N.
Jugadores: 1

SUPER COD... ROB

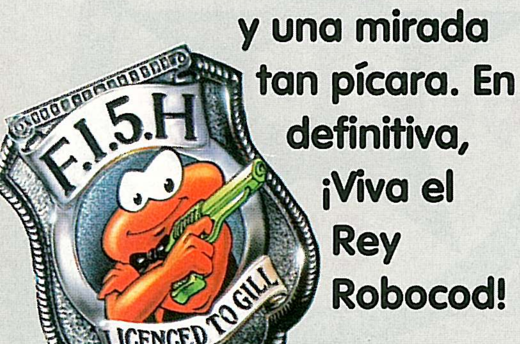








Este extraño ser, que responde al nombre clave ROBOCOD, tiene el privilegio que supone ser el más simpático personaje que ha pasado por nuestra consola. Ni siquiera el mismísimo Sonic o el veterano Mario aportan unas formas tan divertidas, unos movimientos tan graciosos y una mirada tan pícara. En definitiva, ¡Viva el Rey Robocod!



Tan singular privilegio obliga a protagonizar cartuchos en los que la calidad y la diversión deben situarse en un nivel muy alto. En la Mega Drive, al igual que en la Super Nintendo, estos niveles se mantenian a una altura considerable. ¿Y en nuestra Game Boy? Bueno, digamos simplemente que no es lo que esperábamos, o, por lo menos, lo que se merecía un personaje como este.

ROBOCOD

Ya te hemos dicho que es el personaje más simpático que ha pasado por nuestras consolas. Lastima que en esta versión Game Boy no se le pueda apreciar con mayor detalle. Sobre todo echamos en falta el bailecillo que se marcaba cada vez que le dejábamos quieto o le subiamos en ascensor. Esperamos que pronto vuelva, aunque en un mejor cartucho.





JAMES POND

Y... ¿COMO ES EL?

El error que han cometido sus programadores a la hora de crear el mentado juego, es tan sencillo como aparatoso.

OCOD

Es más, creo que esos errores se podrían incluir, perfectamente, en el decálogo de errores en que nunca debería incurrir un programador. Y esto tan elemental a lo que nos referimos no es, ni más ni menos, que el incluirle al cartucho unos gráficos tan pequeños como poco detallados y unos scrolls tan bruscos como la caida de la peseta en el último año.

COMPARANDO

Imaginemos ahora que el juego incorpora unos sprites medianamente grandes, podriamos pensar: "Bueno, es lógico que los scrolls se resientan de ello". Si, vale, pero es que, en el caso que nos ocupa, el sprite de nuestro personaje es tan minúsculo e irreconocible que no sabemos si de verdad es Robocod o Monserrat Caballé con el pelo cortado al cero. Es más, si apuramos un poco, te puedo poner un ejemplo clarísimo: Super Mario Land 2; inmensos sprites, inmensos gráficos, aun mejores scrolls e infinita adicción. El que no lo consigue es porque no quiere... o porque no puede, pero en esto último no creo.

EDUARDO MANOSTIJERAS

E.F.E

He aquí uno de los imponentes y horripilantes enemigos de final de fase. Este "cachorro" de osito de peluche ha criado en su trasero una serie de pinchos que le vienen de perlas cada vez que desea acabar con el James Pond de turno. Por supuesto, mucho pincho pero poco seso, por eso lo mejor será darle un par de golpes en la cabeza mientras estudia. Bloqueo mental y... a estirar la pata.. de peluche. Sin embargo y por desgracia los demás no son tan fáciles...

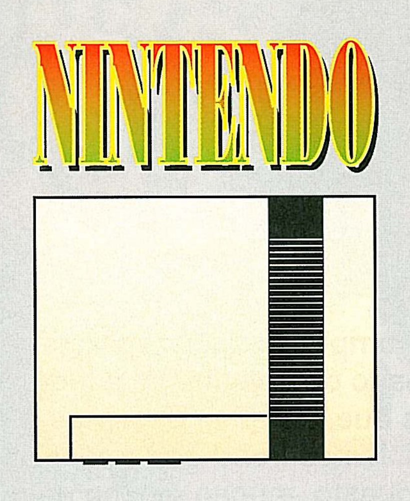












Pasarela: SPIDERMAN
Consola: NINTENDO.
Compañía: LJN.
Distribuidor: SPACO.
N. Fases: 6
N. Jugadores: 1

UN ARAC
EN TU NINT

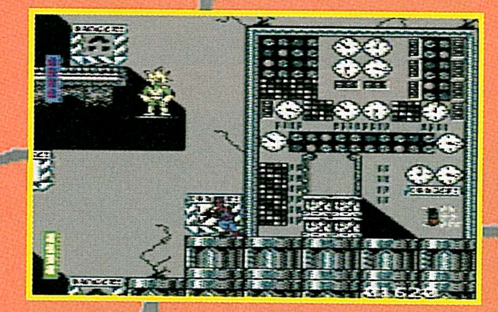
Estamos casi completamente seguros que a la pregunta ¿cuales son los tres super-heroes más famosos?, una respuesta lógica sería que entre esos tres se incluyese el nombre de Spiderman. Por tanto, a personaje popular, juego para consola al canto (y no es el primero).

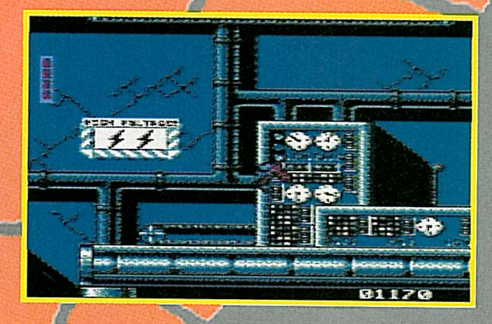


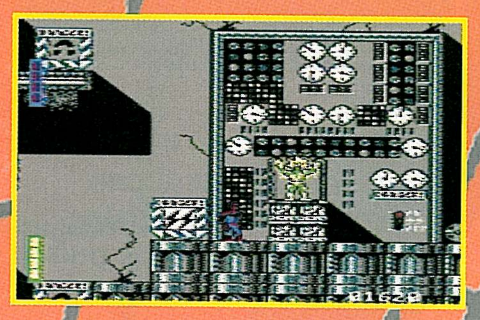
SPIDERMAN

EL REGRESO DE LA ARAÑA

Spiderman siempre ha ocupado una parte importante en la familia de super-heroes que, desde el comienzo de los tiempos, los simples y mortales humanos hemos creado con el único fin (y esto es una simple opinión) de reflejar en ellos lo que a todos nos habría gustado alguna vez hacer (lease, escalar por las paredes, volar, etc.).













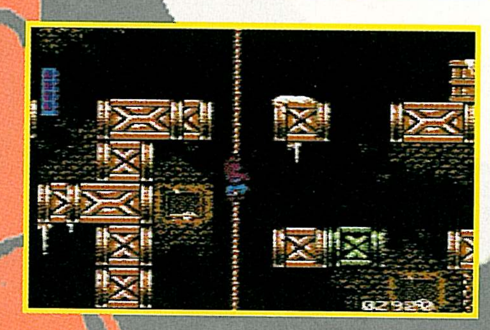
"Filosofadas" aparte, el juego que os presentamos forma parte de una saga que tuvo su comienzo en el resto de consolas y que ahora, por fin, llega a nuestra querida Nintendo.
Si alguna vez soñaste ser ese increible ser que se desplaza con la agilidad de un gato por las paredes de los inmensos rascacielos de Nueva York, estas de enhorabuena, vas a encontrar un cartucho simple pero muy, muy entretenido.

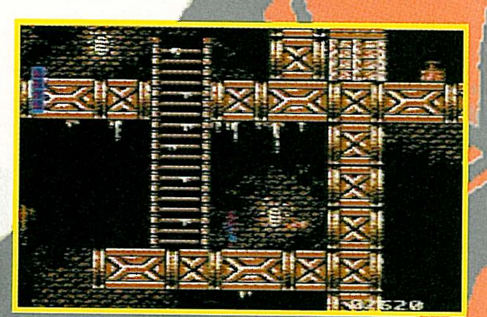
UNA DE PULPO

El Doctor Octopus (íntimo «amigo» de Spiderman) está planeando, por enésima vez, hacerse con el control del mundo. Esta vez, por lo menos, no pretende hacerlo el solo, por lo que se ha





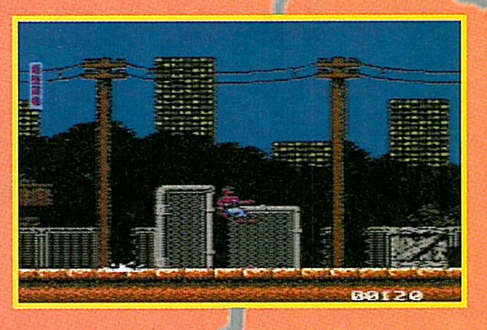




NIDO
ENDO

aliado con los seis "terribles" villanos (Electro, el hombre arena, Misterio, Vulture, Hobgoblin y, por supuesto, el Dr. Ock) a los que les ha prometido formar parte de su "democrático" gobierno. En este punto es donde nuestro amigo Spiderman entra en acción con la importante tarea de salvar al mundo (aplausos). ¿Lo conseguirá? De tí depende que la vida de miles de millones de personas se convierta en un auténtico infierno, que la liga de fútbol finalice a tiempo y que la casera (¡oh! que "horror") deje de fabricarse.









UN "TOQUE" DE ORIGINALIDAD

El juego, cuyo desarrollo es igual al de otros mil cartuchos del mismo estilo, te invita a desplazarte con paso lento pero firme a través de los seis niveles que componen el juego repartiendo mandobles a diestro y siniestro. Con tus puños y tu tela de araña como únicas (pero eficaces) armas deberás acabar con todo bicho viviente buscando el final de nivel en el que, como siempre, un super-villano nos espera con los brazos abiertos... y los puños cerrados.

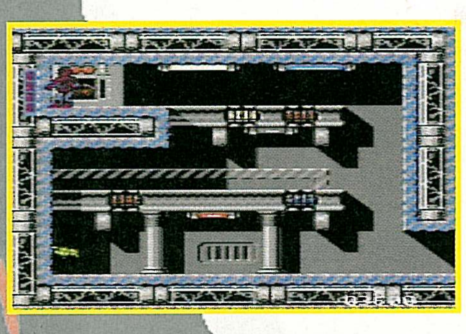
Como novedad (por decir algo) se puede mentar la pequeña dosis de aventura que incluye en alguno de sus niveles en los que debemos utilizar ciertos objetos en los lugares adecuados.

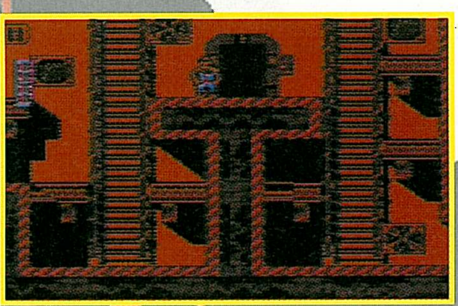
ENTRETENIDO... Y NO MAS

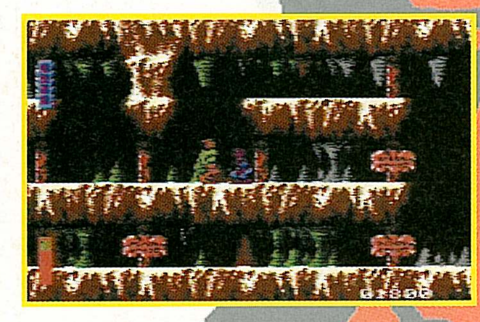
Que duda cabe que es un juego entretenido (quizás por ello merezca la pena tenerlo), pero también es cierto que se podía haber puesto algo mas de empeño en crear algo que no se pareciese tanto a todo lo anterior. Por suerte, los usuarios de Nintendo ya estamos acostumbrados a estas cosas y, por ello, nos satisface encontrar lo menos que se puede esperar de un cartucho; Entretenimiento y adicción. ¿Para que queremos más?.

Es bueno pero se podía haber mejorado... bastante.

EDUARDO MANOSTIJERAS

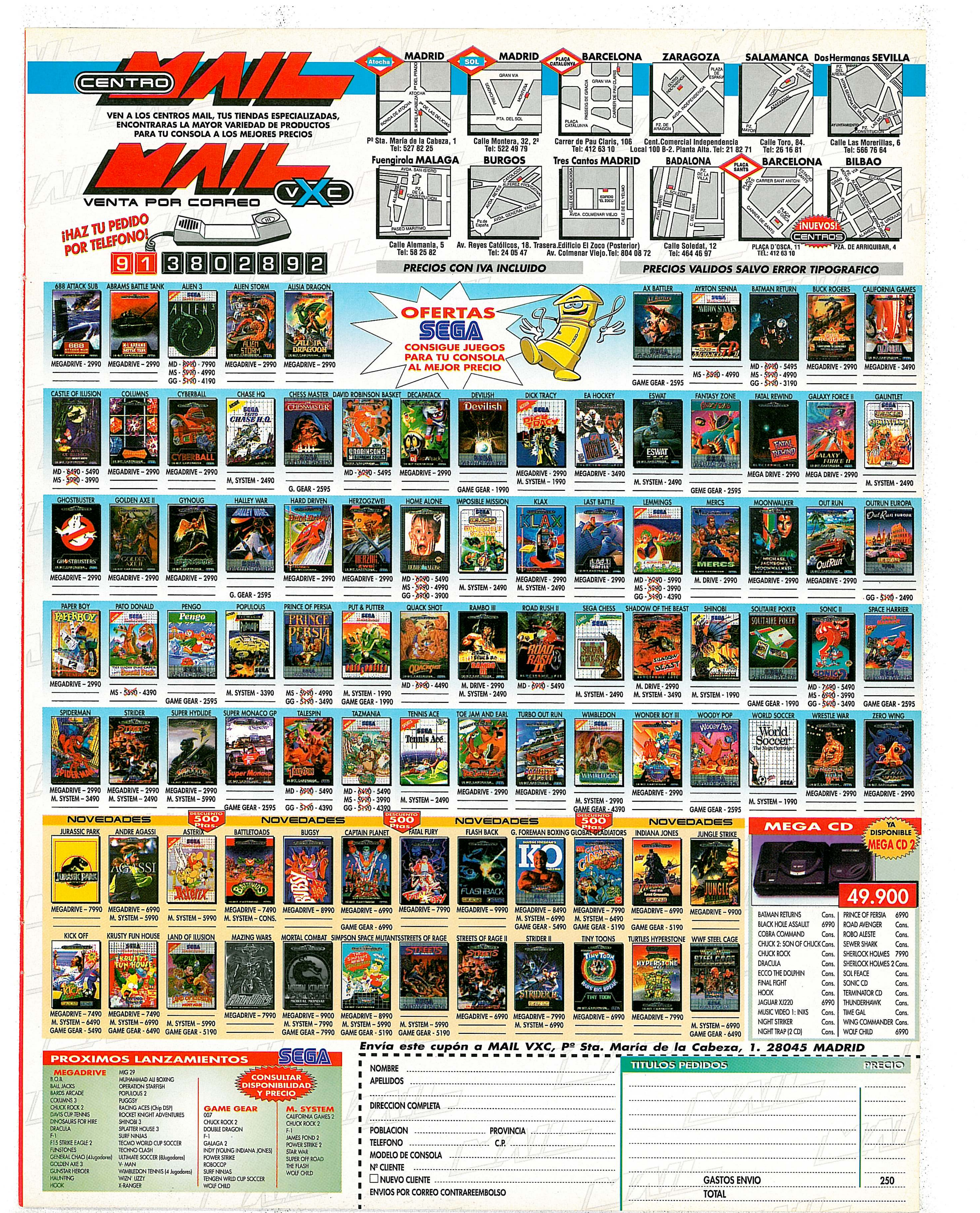






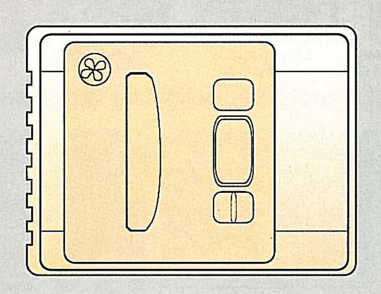





CENTRO MAIL
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892
MADRID
Pº Sta. María de la Cabeza, 1 Tel: 527 82 25
MADRID
Calle Montera, 32, 2º Tel: 522 49 79
BARCELONA
Carrer de Pau Claris, 106 Tel: 412 63 10
ZARAGOZA
Cent.Comercial Independencia Local 100 B-2. Planta Alta. Tel: 21 82 71
SALAMANCA
Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81
Dos Hermanas SEVILLA
Calle Las Morerillas, 6 Tel: 566 76 64
Fuengirola MALAGA
Calle Alemania, 5 Tel: 58 25 82
BURGOS
Av. Reyes Católicos, 18. Trasera Tel: 24 05 47
Tres Cantos MADRID
Edificio El Zoco (Posterior) Av. Colmenar Viejo. Tel: 804 08 72
BADALONA
Calle Soledat, 12 Tel: 464 46 97
BARCELONA
PLAÇA D'OSCA, 11 TEL: 412 63 10
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
¡NUEVOS! CENTROS
PRECIOS CON IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
OFERTAS SEGA
CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO
688 ATTACK SUB MEGADRIVE - 2990
ABRAMS BATTLE TANK MEGADRIVE - 2990
ALIEN 3 MD - 7990 MS - 4990 GG - 4190
ALIEN STORM MEGADRIVE - 2990
ALISIA DRAGOON MEGADRIVE - 2990
AX BATTLER GAME GEAR - 2595
AYRTON SENNA MS - 4990
BATMAN RETURN MD - 5495 MS - 4990 GG - 3190
BUCK ROGERS MEGADRIVE - 2990
CALIFORNIA GAMES MEGADRIVE - 3490
CASTLE OF ILUSION MD - 5490 MS - 3990
COLUMNS MEGADRIVE - 2990
CYBERBALL MEGADRIVE - 2990
CHASE HQ M. SYSTEM - 2490
CHESS MASTER G. GEAR - 2595
DAVID ROBINSON BASKET MD - 5495
DECAPATACK MEGADRIVE - 2990
DEVILISH GAME GEAR - 1990
DICK TRACY MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 1990
EA HOCKEY MEGADRIVE - 3490
ESWAT M. SYSTEM - 2490
FANTASY ZONE GEME GEAR - 2595
FATAL REWIND MEGA DRIVE - 2990
GALAXY FORCE II MEGA DRIVE - 2990
GAUNTLET M. SYSTEM - 2490
GHOSTBUSTER MEGADRIVE - 2990
GOLDEN AXE II MEGADRIVE - 2990
GYNOUG MEGADRIVE - 2990
HALLEY WAR G. GEAR - 2595
HARD DRIVEN MEGADRIVE - 2990
HERZOG ZWEI MEGADRIVE - 2990
HOME ALONE MD - 5490 MS - 4990 GG - 3900
IMPOSIBLE MISSION M. SYSTEM - 2490
KLAX MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
LAST BATTLE MEGADRIVE - 2990
LEMMINGS MD - 5490 MS - 3990 GG - 4390
MERCS M. DRIVE - 2990
MOONWALKER MEGADRIVE - 2990
OUT RUN MEGADRIVE - 2990
OUTRUN EUROPA GG - 2490
PAPER BOY MEGADRIVE - 2990
PATO DONALD MS - 4390
PENGO GAME GEAR - 2595
POPULOUS M. SYSTEM - 3390
PRINCE OF PERSIA MS - 4990 GG - 3490
PUT & PUTTER M. SYSTEM - 1990 GAME GEAR - 1990
QUACK SHOT MD - 4490
RAMBO III M. DRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
ROAD RUSH II MD - 5490
SEGA CHESS M. SYSTEM - 2490
SHADOW OF THE BEAST M. DRIVE - 2990 M. SYSTEM - 3490
SHINOBI M. SYSTEM - 1990
SOLITAIRE POKER GAME GEAR - 1990
SONIC II MD - 5490 MS - 3990 GG - 3490
SPACE HARRIER GAME GEAR - 2595
SPIDERMAN MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 3490
STRIDER MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
SUPER HYDLIDE MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 5990
SUPER MONACO GP GAME GEAR - 2595
TALESPIN MD - 5490 GG - 4390
TAZMANIA MD - 5490 MS - 3990 GG - 4390
TENNIS ACE M. SYSTEM - 2490
TOE JAM AND EARL MEGADRIVE - 2990
TURBO OUT RUN MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDON M. SYSTEM - 2990 GAME GEAR - 4390
WONDER BOY III MEGADRIVE - 2990
WOODY POP GAME GEAR - 2595
WORLD SOCCER M. SYSTEM - 1990
WRESTLE WAR MEGADRIVE - 2990
ZERO WING MEGADRIVE - 2990
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
JURASSIC PARK MEGADRIVE - 7990
ANDRE AGASSI MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990
ASTERIX M. SYSTEM - 5990
BATTLETOADS MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - CONS.
BUGSY MEGADRIVE - 8990
CAPTAIN PLANET MEGADRIVE - 6990 GAME GEAR - 6990
FATAL FURY MEGADRIVE - 7990
FLASH BACK MEGADRIVE - 9990
G. FOREMAN BOXING MEGADRIVE - 8490 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5490
GLOBAL GLADIATORS MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5190
INDIANA JONES MEGADRIVE - 6990 GAME GEAR - 5190
JUNGLE STRIKE MEGADRIVE - 9900
KICK OFF MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6490 GAME GEAR - 5490
KRUSTY FUN HOUSE MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6490
LAND OF ILUSION M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
MAZING WARS MEGADRIVE - 7990
MORTAL COMBAT MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 7990 GAME GEAR - 7990
SIMPSON SPACE MUTANTS MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE II MEGADRIVE - 6990
STRIDER II MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 6990
TINY TOONS MEGADRIVE - 6990
TURTLES HYPERSTONE MEGADRIVE - 7990
WWF STEEL CAGE M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6490
MEGA CD
YA DISPONIBLE MEGA CD 2
49.900
BATMAN RETURNS Cons.
BLACK HOLE ASSAULT 6990
COBRA COMMAND Cons.
CHUCK 2: SON OF CHUCK Cons.
CHUCK ROCK Cons.
DRACULA Cons.
ECCO THE DOLPHIN Cons.
FINAL FIGHT Cons.
HOOK Cons.
JAGUAR XJ220 6990
MUSIC VIDEO 1: INXS Cons.
NIGHT STRIKER Cons.
NIGHT TRAP (2 CD) Cons.
PRINCE OF PERSIA 6990
ROAD AVENGER Cons.
ROBO ALESTE Cons.
SEWER SHARK Cons.
SHERLOCK HOLMES 7990
SHERLOCK HOLMES 2 Cons.
SOL FEACE Cons.
SONIC CD Cons.
TERMINATOR CD Cons.
THUNDERHAWK Cons.
TIME GAL Cons.
WING COMMANDER Cons.
WOLF CHILD 6990
PROXIMOS LANZAMIENTOS SEGA
CONSULTAR DISPONIBILIDAD Y PRECIO
MEGADRIVE
B.O.B.
BALLJACKS
BARDS ARCADE
COLUMNS 3
CHUCK ROCK 2
DAVIS CUP TENNIS
DINOSAURS FOR HIRE
DRACULA
F-1
F.15 STRIKE EAGLE 2
FLINSTONES
GENERAL CHAO (4 Jugadores)
GOLDEN AXE 3
GUNSTAR HEROES
HAUNTING
HOOK
MIG 29
MUHAMMAD ALI BOXING
OPERATION STARFISH
POPULOUS 2
PUGGSY
RACING ACES (Chip DSP)
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
SHINOBI 3
SPLATTER HOUSE 3
SURF NINJAS
TECMO WORLD CUP SOCCER
TECHNO CLASH
ULTIMATE SOCCER (8 Jugadores)
V-MAN
WIMBLEDON TENNIS (4 Jugadores)
WIZN' LIZZY
X-RANGER
GAME GEAR
007
CHUCK ROCK 2
DOUBLE DRAGON
F-1
GALAGA 2
INDY (YOUNG INDIANA JONES)
POWER STRIKE
ROBOCOP
SURF NINJAS
TENGEN WRLD CUP SOCCER
WOLF CHILD
M. SYSTEM
CALIFORNIA GAMES 2
CHUCK ROCK 2
F-1
JAMES POND 2
POWER STRIKE 2
STAR WAR
SUPER OFF ROAD
THE FLASH
WOLF CHILD
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL

PASARELA

SUPER NINTENDO



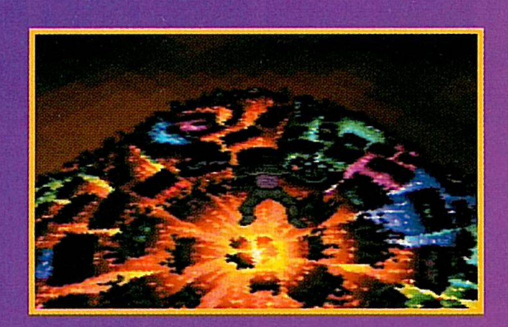
Pasarela:
COOL WORLD
Consola:
SUPER NINTENDO.
Compañía: OCEAN
Distribuidor ARCADIA.
N. Jugadores: 1



¿Y KIM BASS...

Hay ciertas cosas en este mundo que no llegamos a comprender muy bien. Nos colocan en la carátula de este juego a nuestra amiga Kim Bassinger (versión "toon") para alegrarnos la vista sobremanera. Activamos nuestra querida consola y, ¿qué vemos? Un amasijo de trazos y colores, pero, lo más importante, nuestra amiga Kim, no aparece por ningun sitio. De cine.

Como explicar cual es nuestro objetivo en este juego, incluso leyendo una y otra vez las instrucciones, puede llegar a ser una tarea harto difícil, evitaré realizar todo comentario que no se refiera, directamente, a cuestiones técnicas o argumentales del cartucho. Argumento: no lo se, porque no he tenido la desgracia de ver la dichosa película. De todas formas, leyendo los periódicos, uno se entera de los bodrios que puede llegar a rodar la gente. Allá ellos, es su dinero.





COOL WORLD



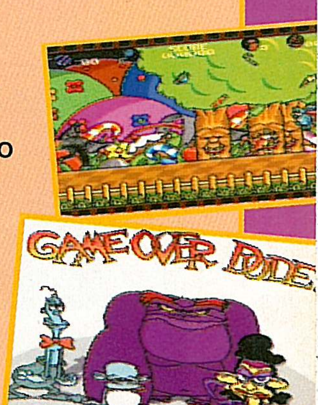
¿DONDE ESTA KIM?

Tengo que reconecer que Kim Bassinger es mi preferida entre todas las actrices que habitan la superpoblada Hollywood, por ello, cuando conecté este cartucho a mi consola y vi que ella no aparecía por ninguna parte, mi depeción fue tan inmensa que me juré no volver a ver una de sus películas en toda mi consolera y ya desdichada vida. Decisiones así no se toman todos los días, ni mucho menos. Por cierto, ¿me ayudarías a encontrarla?



LOS GRAFICOS

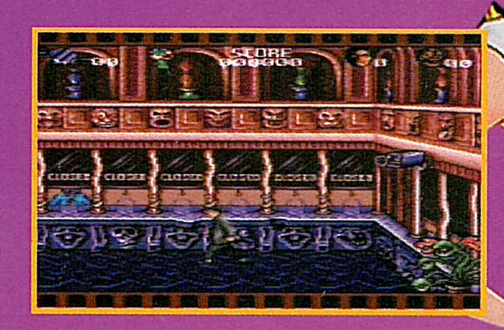
Sin duda el aspecto más positivo del cartucho. Su colorido y simpatía nos hará olvidar por un tiempo la terrible decepción que sufrimos al conectar el cartucho. Y para que veais que es cierto, ahí van un par de botones como muestra. ¡Como os cuidamos!



POR LO PELOS

En el aspecto técnico, el cartucho puede llegar a salvarse sobre todo, por el colorido que desprenden todos y cada uno de sus gráficos. Aunque en la primera fase estos puedan ser un poco confusos, en las siguientes la cosa cambia a mejor llegando a crear escenarios auténticamente "toonianos". Los movimientos entran dentro de los márgenes que se exige a cualquier cartucho medianamente presentable y la música, junto con los efectos sonoros, ayudan a crear un ambiente raro y excéntrico que nos recordará, a los ya veteranos, a aquel juego que se paseaba por nuestros Spectrum bajo el nombre de "Frankie Goes To Hollywood". En definitiva, se salva por los pelos.





INGER?

APRENDER A OLVIDAR

Estamos llegando a un punto en este mundo de las consolas en que todos deberíamos a prender a olvidar. Aprender a olvidar cartuchos como este podría ser, sin duda, un buen ejercicio de preparación.

Es lamentable tener que decir estas cosas, pero, unas veces por la dejadez de sus programadores, otras por lo excesivamente complicado de su desarrollo y otras, como este, por su inexistente desarrollo, nos obliga a olvidar, en el fondo del cajón, cartuchos como este que, quizás y solamente quizás, podían haber llegado a algo más.






DOCTOR JONES

MEGA DRIVE

PASARELA: WIMBLEDON
CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPAÑIA: SEGA
DISTRIBUIDOR: SEGA
N. JUGADORES: 1 ó 2

Los usuarios de Mega Drive comenzábamos a echar en falta un buen juego de tenis, encargado de tapar ese hueco que tan sólo se reserva a aquellos programas cuya calidad se encuentra por encima de la media. Un cartucho que, de verdad, nos embarcara en un auténtico encuentro de tenis...



WIMBLEDON

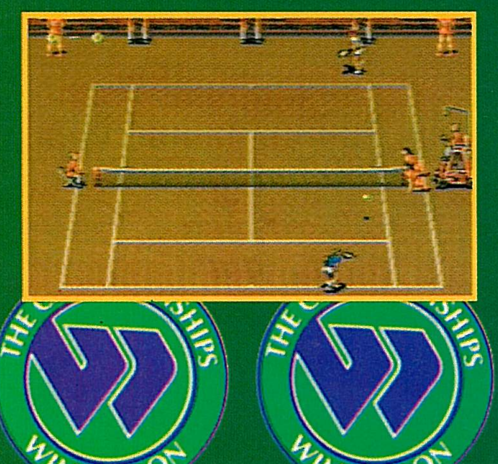


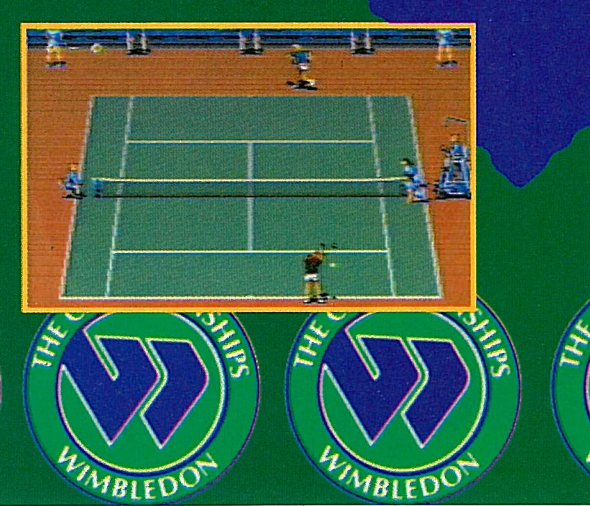
RECORDANDO

Cuando uno retrocede en el tiempo y observa juegos como el legendario Match Point, cuya versión para el no menos legendario Spectrum se caracterizaba por unos movimientos y adicción realmente espléndidos, no puede evitar pensar en lo extraño que resulta el saber que no existe en estos momentos ni un solo juego de tenis para Mega Drive que pueda ser calificado, al menos, como decente.
Bueno, es hora de que dejemos de pensar en ello ya que ha llegado el juego definitivo de tenis, o al menos, eso creemos...

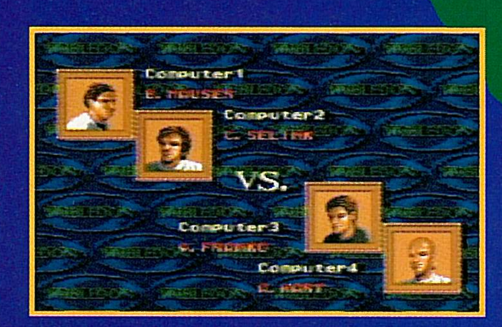
PRIMER CONTACTO

Bueno, bueno, mucha entradilla, mucho remontarnos al pasado y, lo que realmente nos interesa, el comentario del juego, por supuesto, todavía no aparece por ninguna parte. Esta bien, lo cierto es que no hay mucho que contar. Quizás que los movimientos de nuestros jugadores son simplemente reales, quizás que los gráficos no llegan a la altura que sería deseable o, lo más importante, que te verás sumergido en un auténtico partido de tenis. En fin, todo comentario relativo a posibilidades y calidad técnica del cartucho se engloba dentro de los propósitos del siguiente apartado.

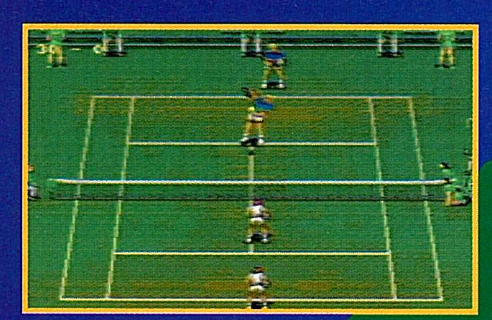




BOLA, SET Y PARTIDO







PREPARATE...

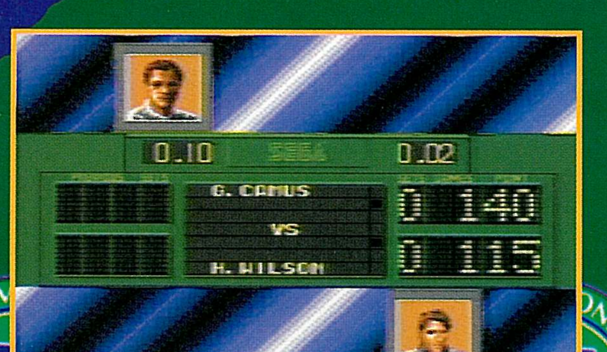
Trás una serie de menús previos a la disputa del partido, en los cuales se nos dará la posibilidad de jugar simples o dobles así como uno o dos jugadores (con todas las combinaciones posibles), elegir el nivel, nombre y atributos técnicos de nuestro jugador, pista y, por supuesto, duración del partido, pasaremos, por fín, a la fase del juego que tanto ansiamos conocer: el partido en sí.

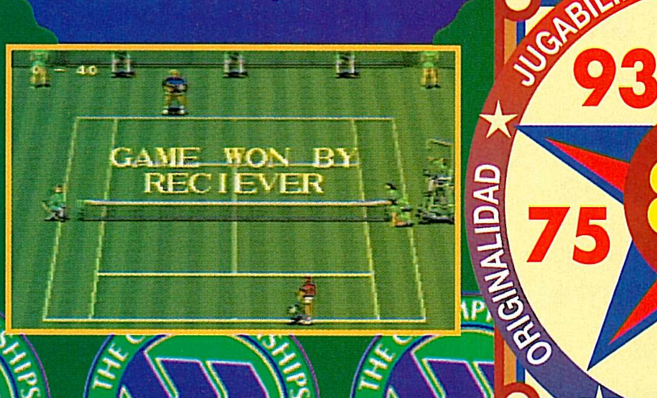
Ya estamos sobre la refrescante hierba enfrentados, al fondo de la pista, con nuestro contrincante. El primer saque será el detonante que provocará una auténtica explosión de golpes tan reales como la vida misma. Reveses, passing shots, subidas a la red y espectaculares smashes, así como algún que otro impacto de la pelota en ciertas partes frágiles de la anatomía humana, te engancharán a la pantalla de tu televisor con el único, sano y, en ciertos momentos, desesperante objetivo que supone intentar acabar con nuestro contrincante. Si, es cierto, el juego puede llegar a ser muy, muy difícil... pero, por supuesto, nada que tu no puedas superar. Sencillamente genial.

EDUARDO MANOSTIJERAS

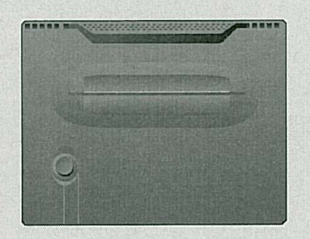
VALORACION

JUGABILIDAD	93
MOVIMIENTOS	92
ORIGINALIDAD	75
GRAFICOS	75
SONIDO	80
TOTAL	83





NEO GEO



PASARELA: VIEW POINT
CONSOLA: NEO GEO
COMPAÑIA: SAMMY
DISTRIBUIDOR: LASP
JUGADORES: 1 ó 2

VIEW POINT™

74 MEGS
1 PLAYER

NEO GEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

Hay ciertos momentos en los que escribir dos, tres o cuatro páginas sobre un determinado juego puede llegar a ser una tarea totalmente inútil. En unos casos porque la pésima calidad del juego así lo requiere y, en otros casos, como el que nos ocupa, porque ni siquiera un millón de palabras podrían explicar lo alucinante que puede llegar a ser este View Point.

BOMBA DE FUEGO

Este arma, semejante al Napal, produce una inmensa ola de fuego que arrasa todo lo que encuentra en su camino. Es muy efectiva en los momentos en que la pantalla se encuentra invadida de balas enemigas. Junto con la bomba nuclear, es la más efectiva.



VIEW POINT





DE ALUCINE

Precísamente por ello voy a tratar de alargar este artículo lo menos posible y así dejaos que disfrutéis de las magníficas imégenes que os ofrecemos de este gran cartucho (lamentablemente, estas fotos tan solo reflejan un diez por ciento de lo que vais a poder encontrar en semejante maravilla). Sentimos mucho no poder demostraros que las animaciones y músicas de este cartucho son realmente alucinantes aunque, confio en que creais lo que os estamos contando.

Ya que mi obligación es la de contaros todo cuanto sea merecedor de ser mencionado en estas páginas, haré todo lo posible por reflejar la auténtica esencia de este juego en las pocas lineas de que disponemos.

Un buen comienzo sería mencionar la calidad gráfica del producto que, como podéis comprobar por las fotografías, alcanza niveles realmente asombrosos, a lo que contribuye, con mucho, la perfecta utilización del color que han hecho sus especialistas gráficos.

Ahora bien, hemos comprobado que la perspectiva es isométrica, esto es, está representado en un formato pseudo-3D, lo que

76 MEGAS DE PLACER

E.F.F.

Y por fin los enemigos de final de fase. ¿Los véis? Realmente alucinantes. Bien, aprendeos la cara del dichoso cangrejo por que acabar con el puede llegar a ser una tarea equiparable a la construcción de la pirámide de Keops. Os juro que soñaréis con el.




BOMBA NUCLEAR

¿Qué os vamos a contar que no sepais? Que



arrasará con todo lo arrasable al tiempo que, con nuestros máximos rivales, los enemigos de final de fase, tendrá un efecto semejante al de la aspirina, esto es, prácticamente nulo.

implica un mayor trabajo a la hora de realizar las animaciones de de naves y enemigos. De ahí que surja la pregunta...

¿Y LAS ANIMACIONES?

Bien, tan solo un pequeño consejo a todos aquellos afortunados poseedores de una consola Neo Geo: haz todo lo posible por llegar a la rueda de vehículos en la primera fase o, aun más espectacular, la zona de gusanos gigantes que encontraras en los límites del segundo nivel. ¿Que os parece? Alucinante, ¿verdad? Decidme si eso se puede explicar con simples y humanas palabras. Tan sólo una palabra: impresionante.

UN DISCJOCKEY EN TU HABITACION

A partir de ahora no deberás gastar todos tus ahorros en la entrada para la discoteca de tu barrio, tan solo debes conectar tu Neo Geo a la televisión (si puede ser al equipo de música, mejor) y poner el nivel de volumen al máximo (mientras no se quejen los vecinos, claro), la energía comenzará a hacer acto de presencia en todas las partes de tu cuerpo y... 1, 2, 3, 4 ¡A bailar!.
Todo lo demás, sobra.









MISILES

Al utilizar esta arma, más de una docena de misiles comenzarán a desplazarse en todas direcciones en busca de un objetivo con el que acabar. Aunque su efecto no es muy devastador, en ciertos momentos puede ser de gran ayuda.







CAPSULAS

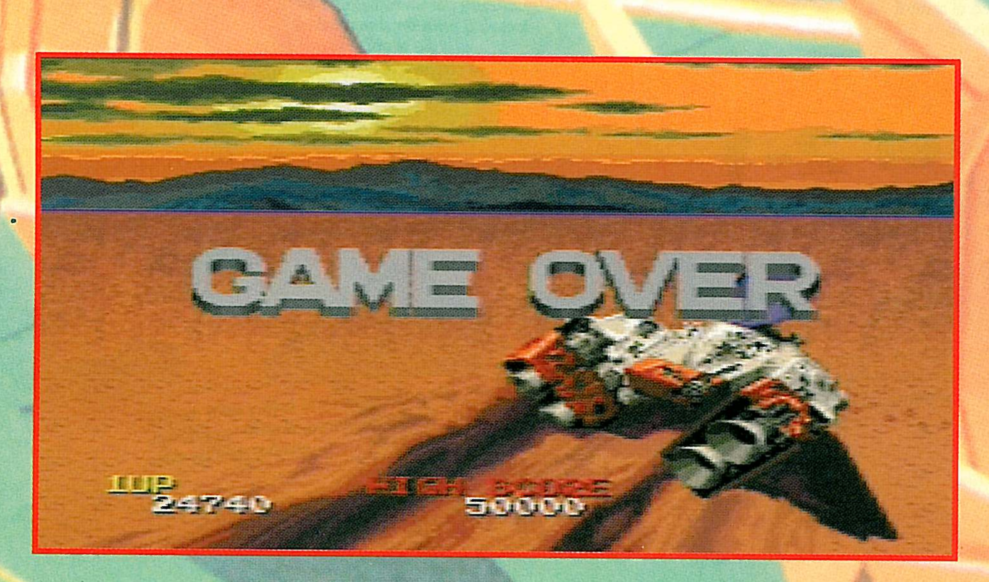
Como todo buen hijo de matamarcianos, en el encontraréis la típica cápsula con la que podréis aumentar el nivel de disparo de vuestra nave... aunque no mucho. Lo único que conseguiréis encontrar en ellas será un par de satélites que te ayudarán a destruir el universo, así como tres tipos distintos de bombas. Quizás encontréis también un escudo que os ayudará en las peores situaciones.



ES... VIEW POINT

Señores, estamos ante una nueva generación de videojuegos, o mejor dicho, ante una nueva generación de programadores. Vale que View Point es un clásico y tópico matamarcianos. Vale que View Point no ofrece una infinita cantidad de armas super espectaculares. Vale que View Point no ofrece nada nuevo en cuanto a desarrollo. Pero, lo que está claro, es que el trabajo que ha llevado a cabo esta gente, no se ve todos los días. Por cierto, en el nivel fácil, el juego es muy, muy difícil. ¿Quiere alguien explicarme como se entiende esto? Las mejores 74 megas para tu Neo Geo.

Juan Carlos Sanz Fdez.
"MAY"





TAZ-MANIA

La entrañable fiera de Tasmania ha vuelto, esta vez a lomos de la Master System. Nuestro pequeño Taz está más hambriento que nunca y, por suerte, tiene mucho que meterse en su demoledor estómago de acero. Unete a el en su búsqueda de la tortilla más grande del mundo. Puede que con esto Taz se sienta lleno un año entero, pero lo más seguro es que baje al McDonald´s más cercano y se pida siete porciones de pollo. Nosotros te descubrimos cómo saciar su hambre para siempre.

MASTER SYSTEM

Salta sobre el muelle para llegar hasta la plataforma. Desde allí, salta a la izquierda y coge una vida extra.

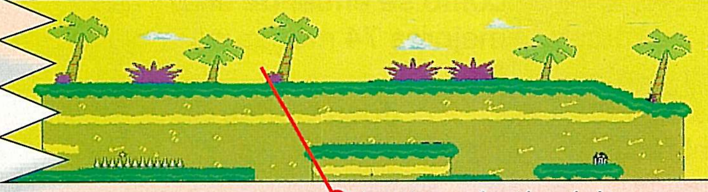
No te desmandes o caerás directamente en la bomba.

Nivel 1-2

Ahora que sabes lo frágiles que son las plataformas, prepárate para otra pantalla llena de peligros. Hay dos escollos principales, incluyendo más pinchos y bombas, de modo que no enloquezcas demasiado o Taz perderá una vida.

Este muelle te transportará a la plataforma sobre la que hay dos bombas. Al librarte de ellas, conseguirás dos puntos, lo que te dará más vidas. ¡Ya puedes prepararte!

Otro trampolín te ayudará a evitar los peligros de los pinchos. Al final, debes dar un gran salto.



Taz está muy enfurecido: no le dejes reaccionar cuando pierda el control porque puede llegar a morir.

Aquí tienes un curioso pollo guardado por un ratón. Éste no te tocará si estás en el punto donde se halla el pollo, lo que te permitirá convertirte en torbellino.

Nivel 2-1

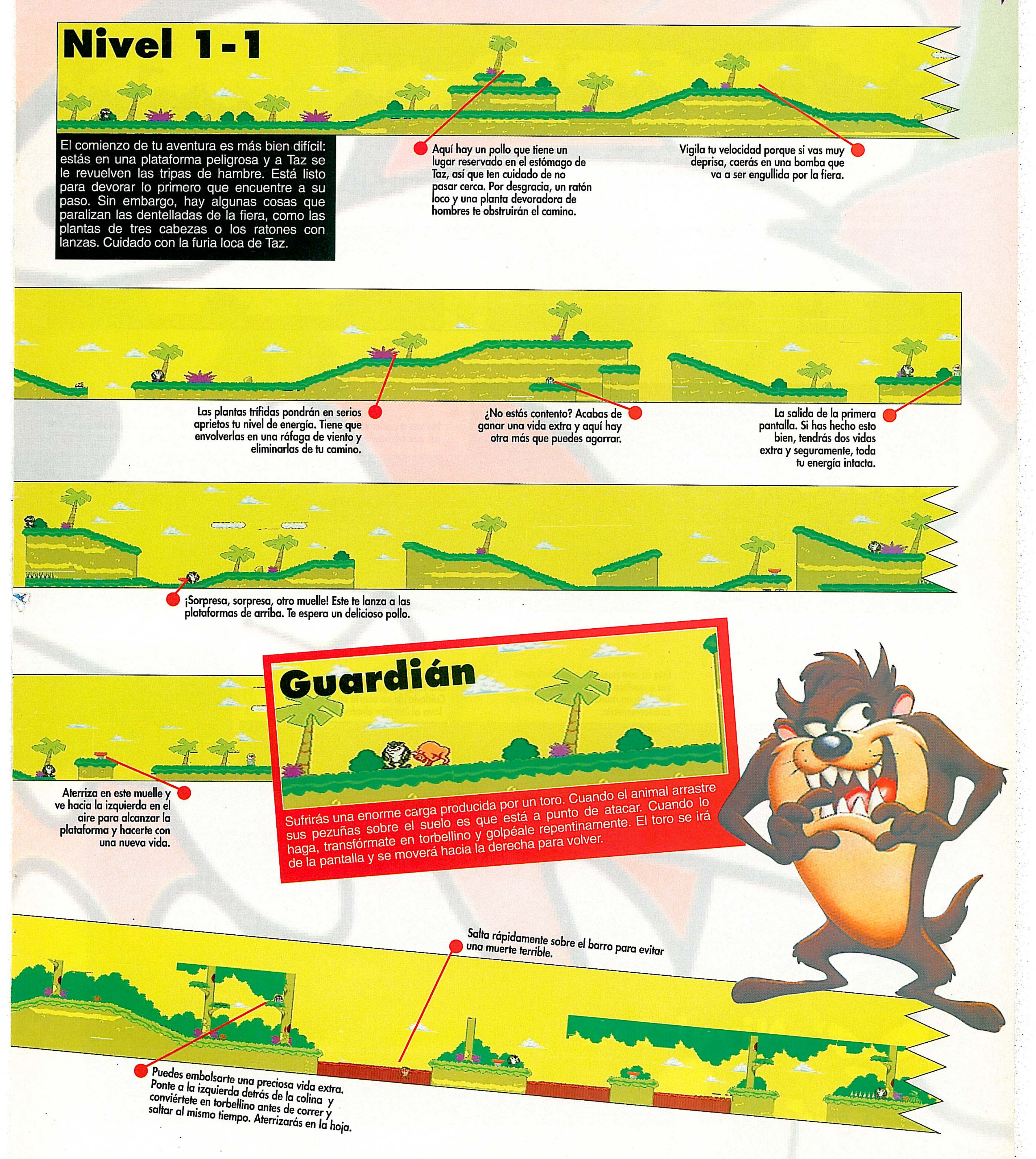
Te hallas en un paraje de jungla y puedes considerarte constantemente amenazado. Te esperan unos gráficos y un desarrollo de la acción muy similares a los del nivel anterior. Muchos saltos requieren precisión extrema. Si te encaramas en la parte superior de la pantalla, estarás a salvo.

Sube en la primera hoja y salta otra vez. No trates de saltar a la siguiente plataforma o morirás irremediablemente.

Un paso fuera de la hoja y estás muerto (je, je). Al menos, el pollo tendrá unos minutos más de vida.

Nivel 1-1

El comienzo de tu aventura es más bien difícil: estás en una plataforma peligrosa y a Taz se le revuelven las tripas de hambre. Está listo para devorar lo primero que encuentre a su paso. Sin embargo, hay algunas cosas que paralizan las dentelladas de la fiera, como las plantas de tres cabezas o los ratones con lanzas. Cuidado con la furia loca de Taz.



Aquí hay un pollo que tiene un lugar reservado en el estómago de Taz, así que ten cuidado de no pasar cerca. Por desgracia, un ratón loco y una planta devoradora de hombres te obstruirán el camino.

Vigila tu velocidad porque si vas muy deprisa, caerás en una bomba que va a ser engullida por la fiera.

Las plantas trífidas pondrán en serios aprietos tu nivel de energía. Tiene que envolverlas en una ráfaga de viento y eliminarlas de tu camino.

¿No estás contento? Acabas de ganar una vida extra y aquí hay otra más que puedes agarrar.

La salida de la primera pantalla. Si has hecho esto bien, tendrás dos vidas extra y seguramente, toda tu energía intacta.

¡Sorpresa, sorpresa, otro muelle! Este te lanza a las plataformas de arriba. Te espera un delicioso pollo.

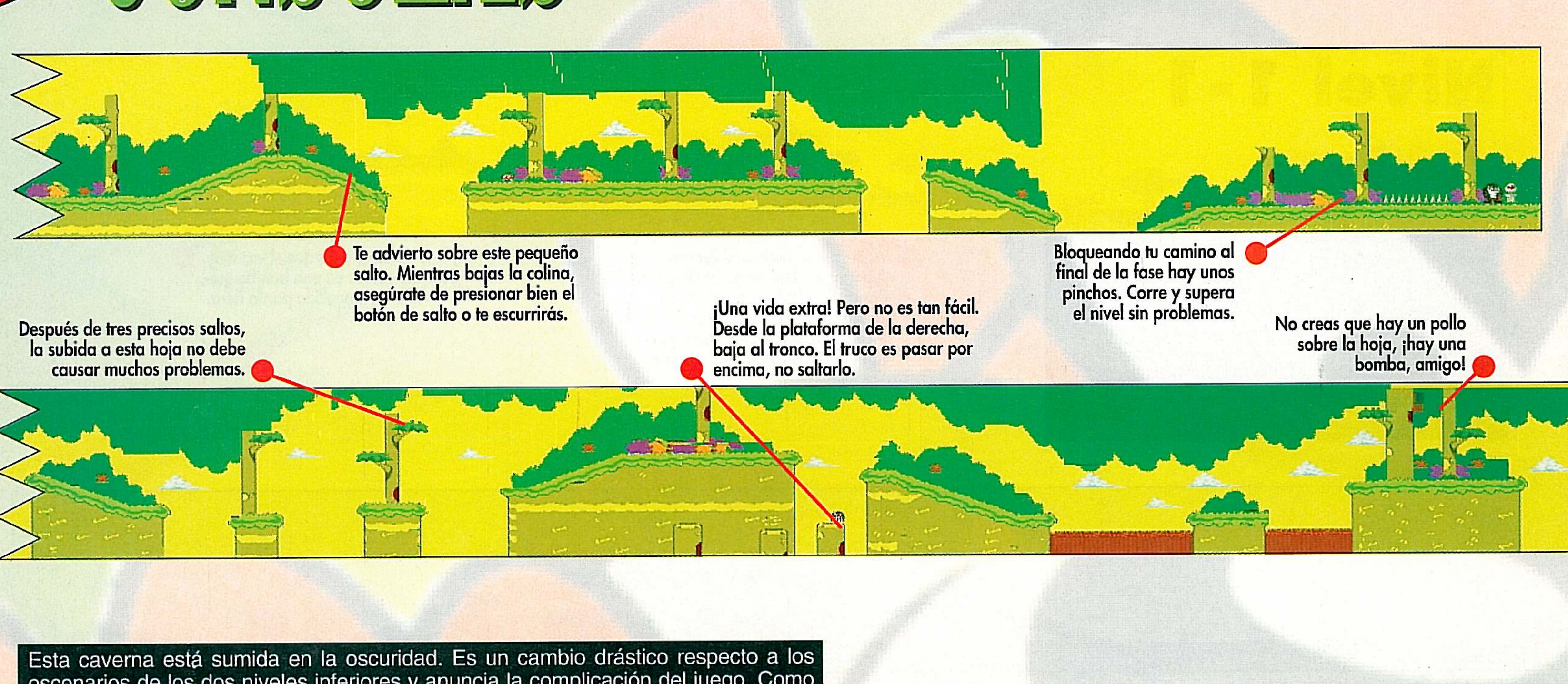
Guardián

Sufrirás una enorme carga producida por un toro. Cuando el animal arrastre sus pezuñas sobre el suelo es que está a punto de atacar. Cuando lo haga, transfórmate en torbellino y golpéale repentinamente. El toro se irá de la pantalla y se moverá hacia la derecha para volver.

Aterriza en este muelle y ve hacia la izquierda en el aire para alcanzar la plataforma y hacerte con una nueva vida.

Salta rápidamente sobre el barro para evitar una muerte terrible.

Puedes embolsarte una preciosa vida extra. Ponte a la izquierda detrás de la colina y conviértete en torbellino antes de correr y saltar al mismo tiempo. Aterrizarás en la hoja.



Esta caverna está sumida en la oscuridad. Es un cambio drástico respecto a los escenarios de los dos niveles inferiores y anuncia la complicación del juego. Como puedes ver, hay mucho sobre lo que saltar y dar vueltas, así que prepara tus manos para la acción.Los murciélagos asesinos y los esqueletos vivientes pueden causar problemas. Mantén tus sentidos alerta para evitar caer en todas las trampas.

Nivel 3-1



Una vida extra te saluda desde aquí. Sigue la ruta y muévete para atrás a la izquierda al tiempo que das vueltas para atravesar la pared.

Esta es una posición muy inteligente del esqueleto que enfadará a Taz. También un murciélago va a molestar constantemente.

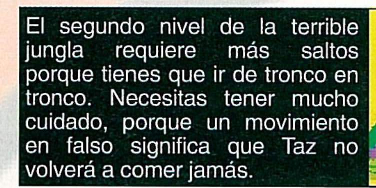
Este murciélago va a por ti. Cuidado de no caerte en la lava al intentar eliminarlo.

Aquí hay muchas más cosas que pueden salirte mal. Necesitas proseguir tu camino para vencer a los enemigos. Después, ve hacia la izquierda para encontrar el camino de regreso. ¿Algún problema? Juega y verás.

Cuando llegues aquí, camina a la derecha y entra en la habitación secreta donde tendrás dos vidas extras, un pollo y una *suculenta* bomba.

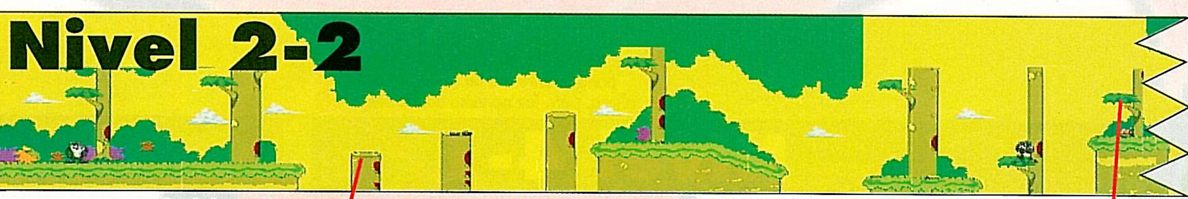
Otra vida extra, estás de suerte. Permanece en la plataforma, presiona abajo a la izquierda y conseguirás una vida más de repuesto.

Nivel 3-2



El segundo nivel de la terrible jungla requiere más saltos porque tienes que ir de tronco en tronco. Necesitas tener mucho cuidado, porque un movimiento en falso significa que Taz no volverá a comer jamás.

Nivel 2-2

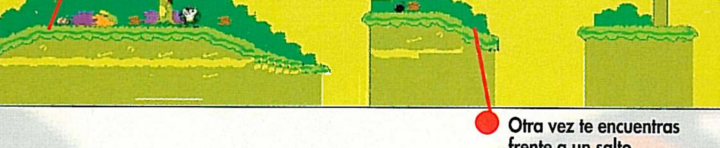


Comienza el salto de longitud. Suena como en los Juegos Olímpicos. No te descuides, o te caerás.

Aquí hay más pollo para nuestro héroe. Sube a la hoja para darte el atracón.

Una asquerosa serpiente se pondrá en medio: comienza a dar vueltas para apartarla.

Corre y da vueltas sobre la hoja, lo que no significa que seduzcas a la serpiente.



Otra vez te encuentras frente a un salto complicado. Presiona el botón firmemente.

Guardián

¿Quién demonios se cree que es este colega, Robin Hood o qué? Puede ser una versión moderna de Tarzán. ¿Dónde está Jane con su trajecito de piel? Para acabar con este personaje, permanece en la parte izquierda de la pantalla hasta que él te lance una flecha. Entonces, salta. Cuando él haya hecho esto, se lanzará contra ti en el aire. Permanece al lado derecho y repite el mismo movimiento; esta vez el individuo aparecerá por la parte izquierda.

Hay un pollo cerca del trampolín; si estás arriba, déjate caer y cójelo. Es facilito.



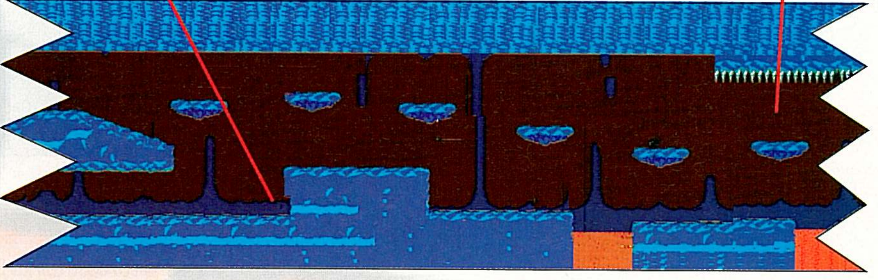


Guardián

Creo que el guardián del tercer nivel es australiano. Esta pequeña arpía te lanzará bumeranes, de modo que espera a que están cerca para subir a la plataforma. te seguirán, pero sube a la plataforma para evitarlos. Salta atrás a la izquierda cuando el guardián suba a la plataforma y entonces pégale. Repite este método desde otra dirección.

Aquí no puedes saltar, así que retrocede a la izquierda. Usa el muelle para subir a la plataforma.

El problema de estos saltos son los pinchos. Si saltas mucho, tu cabeza perderá energía.

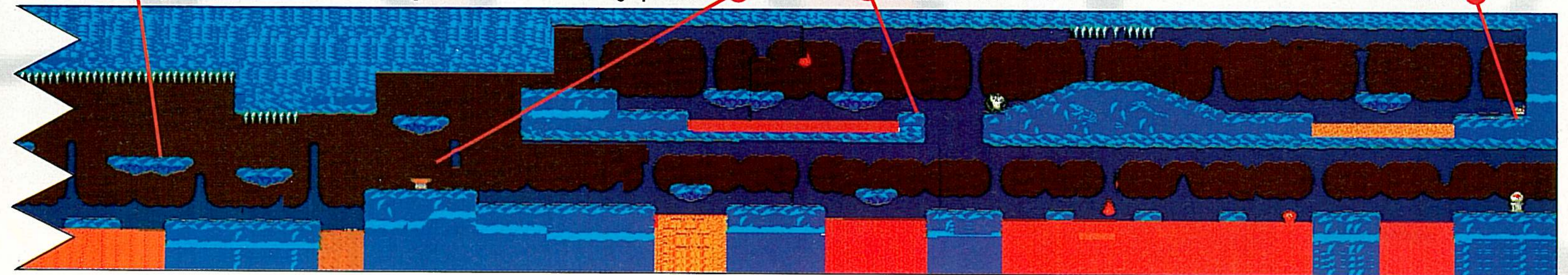


Cuidate de la bomba, a no ser que quieras perder la mitad de tu energía.

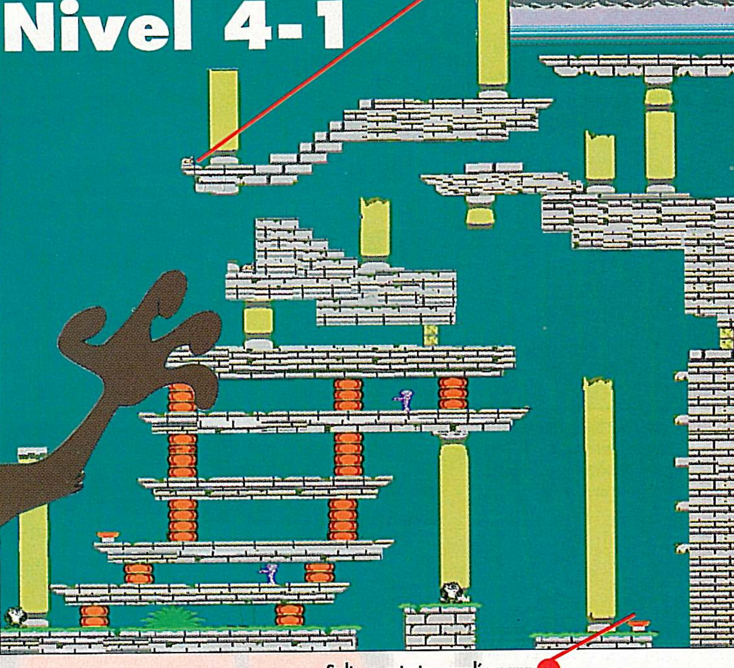
Necesitas ir por los dos caminos, así que te dejo elegir por cual ir.

No te caigas, porque te encontrarás en una sima de lava al menor fallo.

Después de recorrer este camino, tu premio es ¡un pollo!. Probablemente lo necesites para reponerte del esfuerzo.



Las ruinas de la Grecia antigua... ¡no!. Como puedes ver, el mapa es gigante. Hay un montón de objetos y vidas extra a tu alcance, así que ¡ánimo¡, ¡mantente girando y mordisqueando para atravesar el nivel¡. Ya no queda mucho para llegar a la tortilla gigante.



Pollo para Taz. Personalmente me pondría enfermo de comer un pollo ahora, pero Taz no tiene donde elegir.

Salta a este trampolín para alcanzar el lado derecho, donde tendrás que ir saltando para alcanzar la cima.

En esta esquina encontrarás una vida extra. Para cogerla, salta sobre el saliente y mantén a Taz en el camino de la izquierda.

Nivel 4-2

En la segunda fase te encontrarás con un lago de lava en el que Taz se puede hundir. La forma de superar este problema es todo un dilema, pero no te preocupes, aquí estamos nosotros para que no pases ni una noche sin dormir.

Aquí estamos de nuevo a por todas en busca de pollos para saciar el hambre.

Déjate caer a través de la lava y evita los pinchos, vete a la derecha y salta el desfiladero. Encontrarás una vida extra esperándote.

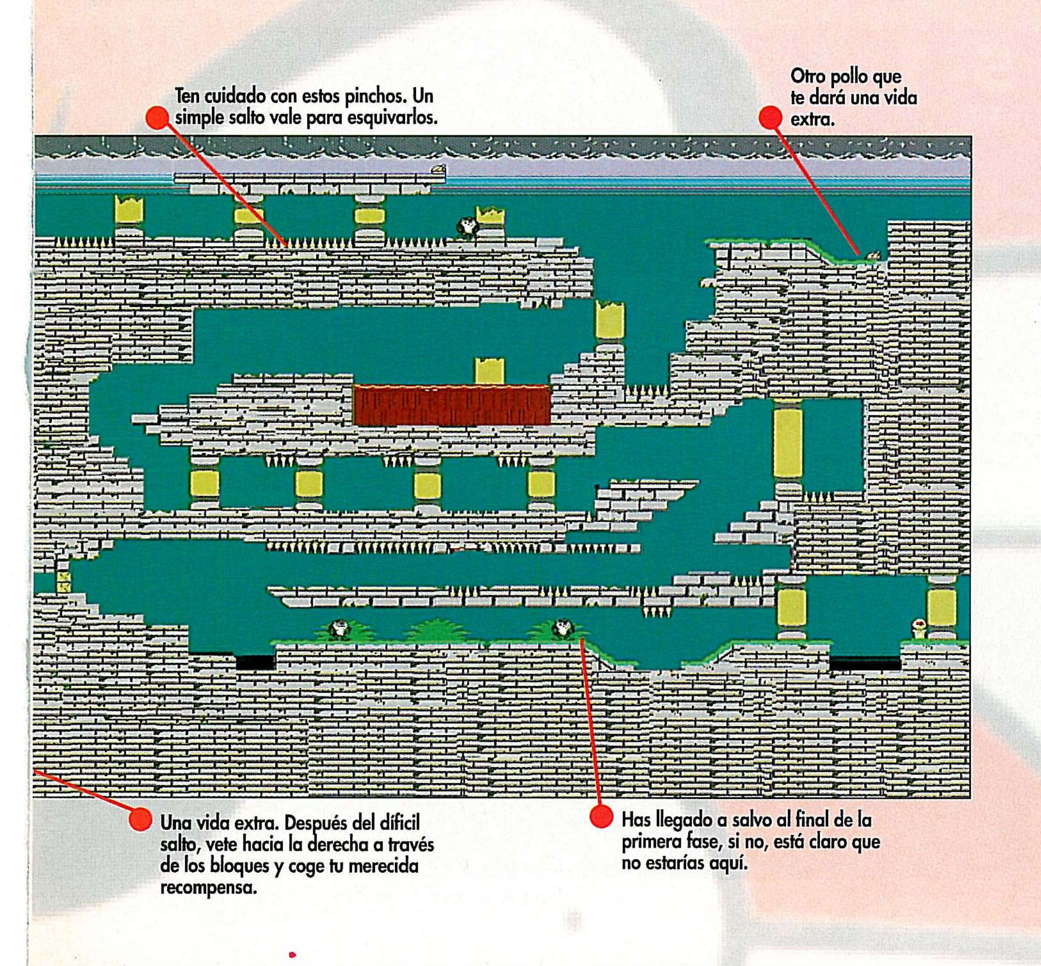
Ten cuidado con las bombas o lo pagarás caro.

Salta por encima de los pinchos para coger el objeto.

Un salto preciso es necesario para evitar caer en el oscuro agujero

Ten cuidado con estos pinchos. Un simple salto vale para esquivarlos.

Otro pollo que te dará una vida extra.



Una vida extra. Después del difícil salto, vete hacia la derecha a través de los bloques y coge tu merecida recompensa.

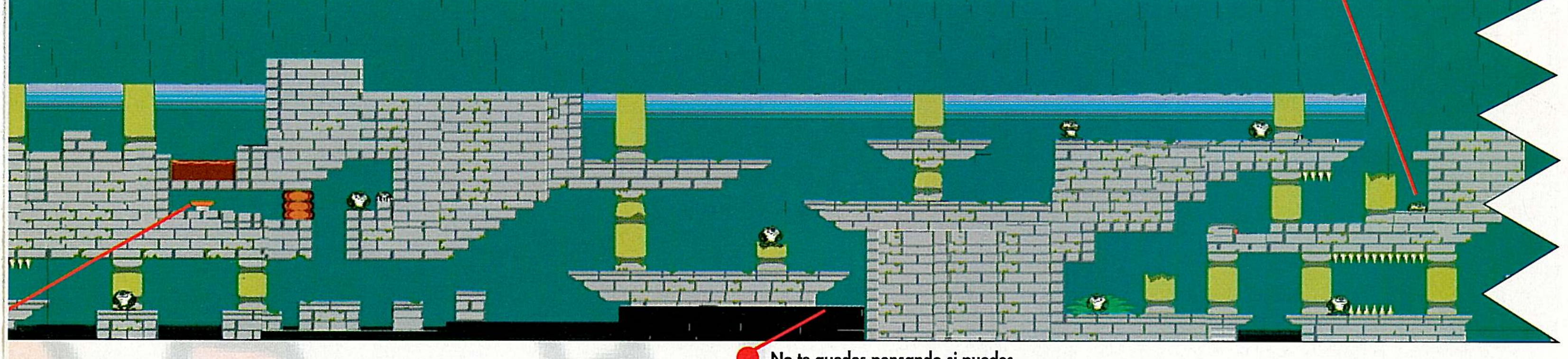
Has llegado a salvo al final de la primera fase, si no, está claro que no estarías aquí.



CODIGO PARA EL ACTION REPLAY

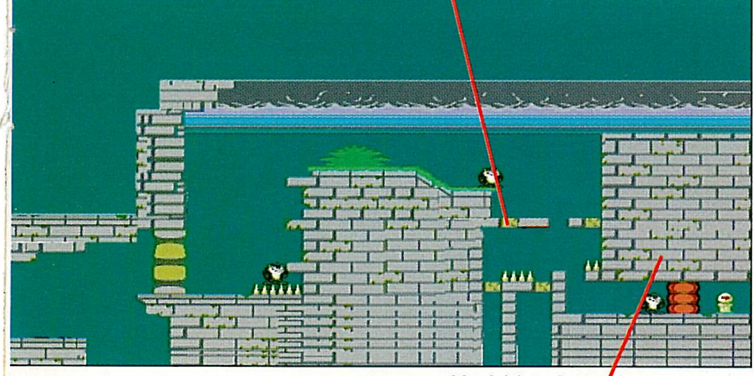
ØØCF ØØØ5
Vidas infinitas

La única *molestia* en el juego es la gran cantidad de pollos que hay.



No te quedes pensando si puedes saltar por aquí ya que morirías.

Hagaa lo que hagas no rompas este bloque, o tendrás una muerte segura. No querras volver a empezar después de haber llegado tan lejos, ¿verdad?



Ya estamos en el final del nivel. Es necesario que llegues con muchas vidas aquí ya que las necesitarás.

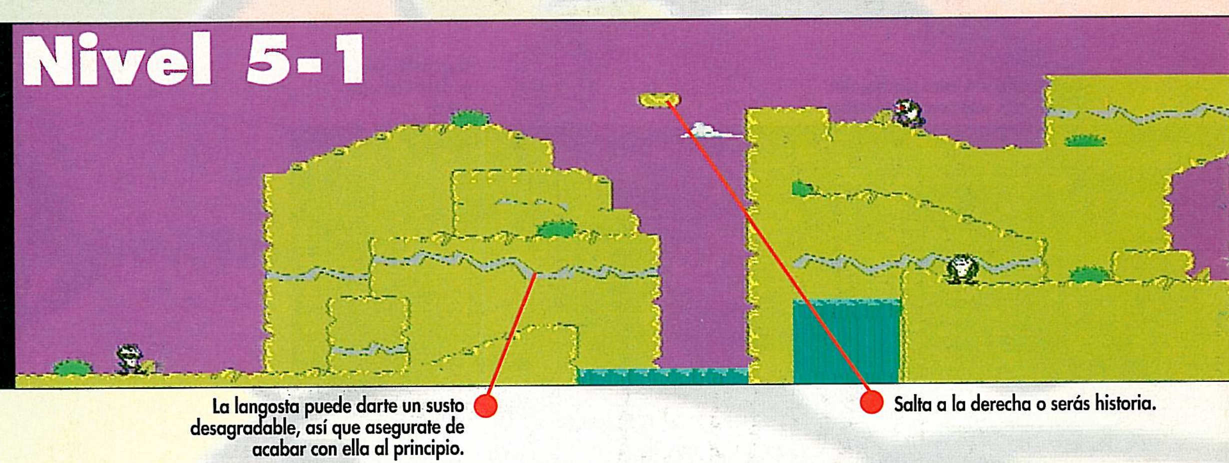


Guardián

Un nuevo problema. En este momento sólo tienes dos posibles caminos, pero son igual de difíciles. En el cuarto nivel el guardián está reflejado y cuando tu vayas a por uno el otro se hará cargo. Salta al primer reflejo que te está disparando y cuando la bruja desaparezca momentáneamente, salta arriba de la plataforma Cuando aparezca salta al cristal y aterriza en la plataforma contraria, dañando a la otra bruja. Repite esta técnica hasta que termines con ellas.

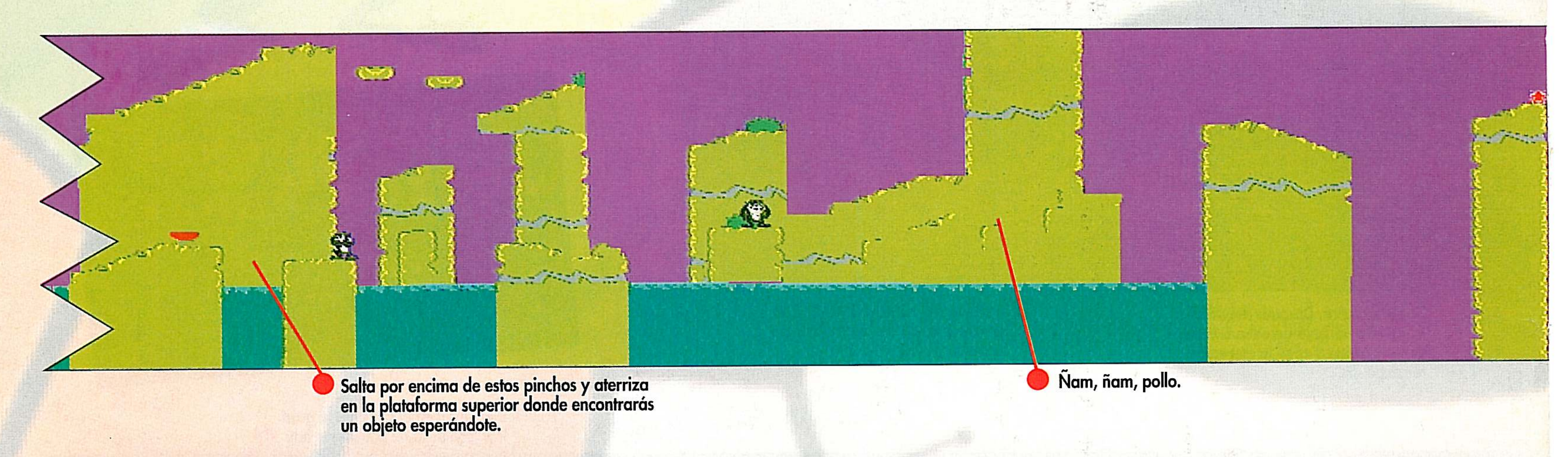
El último nivel. El hambre de Taz ha sido saciado por los pollos, pero lo que él realmente quiere es la gran tortilla. Guarda tus energías para el final y así te podrás dar el festín de tu vida. Las rocas cuadradas son brillantes; aunque no hacen demasiado, son buenas. Hay muchas distracciones tales como langostas y una gran cantidad de agua para nadar. ¡Buena suerte, consolero!

Nivel 5-1



La langosta puede darte un susto desagradable, así que asegurate de acabar con ella al principio.

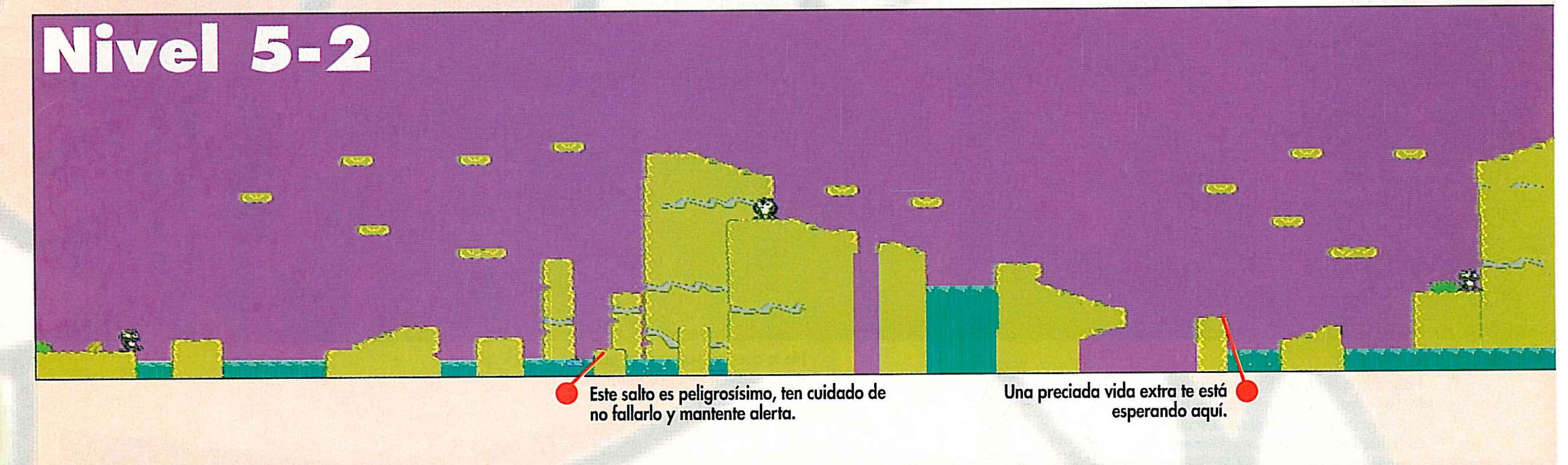
Salta a la derecha o serás historia.



Salta por encima de estos pinchos y aterriza en la plataforma superior donde encontrarás un objeto esperándote.

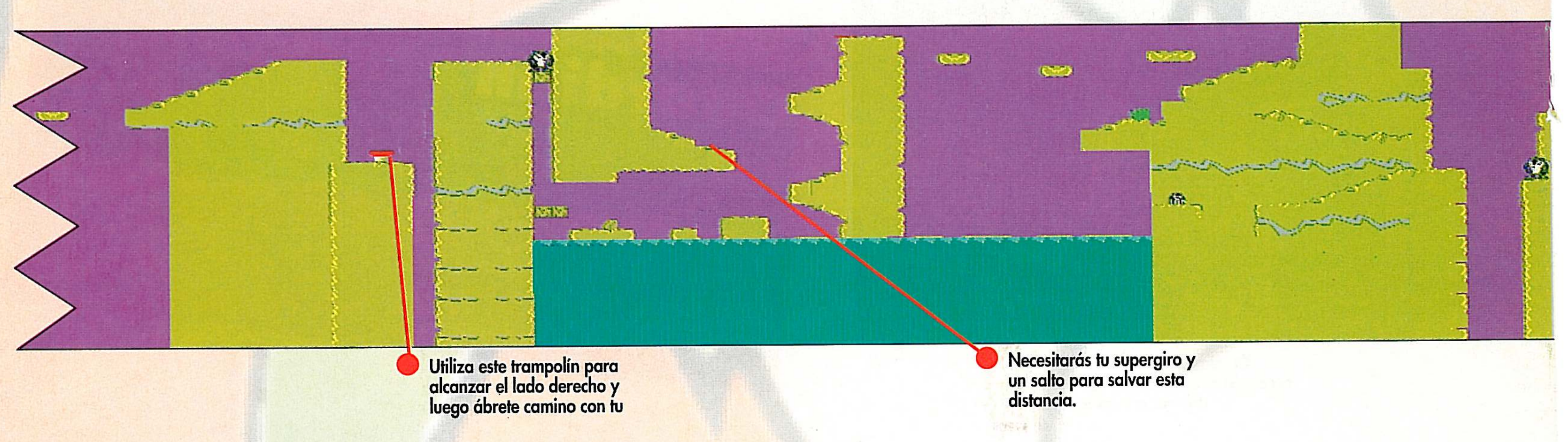
Ñam, ñam, pollo.

Nivel 5-2



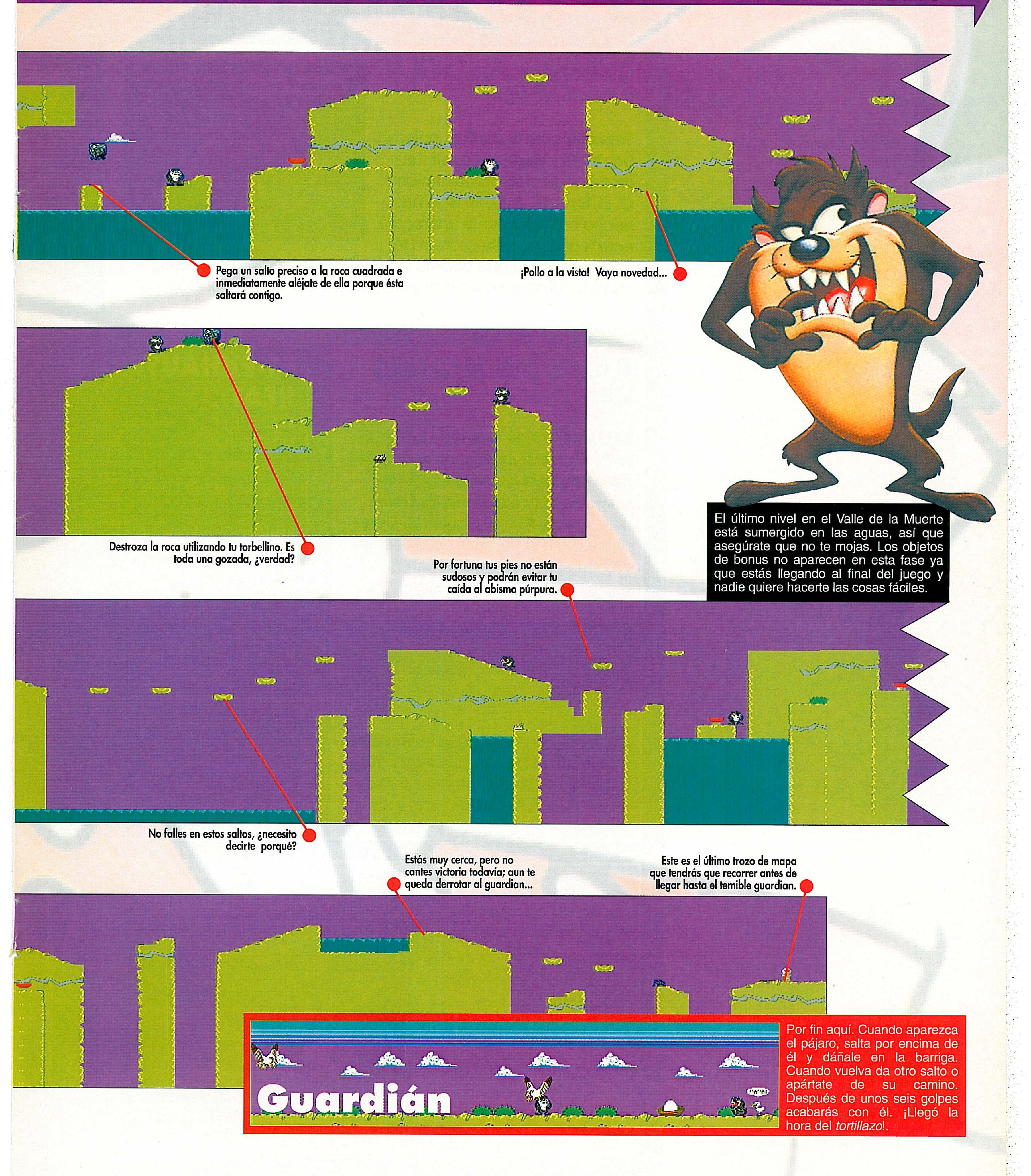
Este salto es peligrosísimo, ten cuidado de no fallarlo y mantente alerta.

Una preciada vida extra te está esperando aquí.



Utiliza este trampolín para alcanzar el lado derecho y luego ábrete camino con tu

Necesitarás tu supergiro y un salto para salvar esta distancia.


Pega un salto preciso a la roca cuadrada e inmediatamente aléjate de ella porque ésta saltará contigo.
¡Pollo a la vista! Vaya novedad...
Destroza la roca utilizando tu torbellino. Es toda una gozada, ¿verdad?
Por fortuna tus pies no están sudosos y podrán evitar tu caída al abismo púrpura.
El último nivel en el Valle de la Muerte está sumergido en las aguas, así que asegúrate que no te mojas. Los objetos de bonus no aparecen en esta fase ya que estás llegando al final del juego y nadie quiere hacerte las cosas fáciles.
No falles en estos saltos, ¿necesito decirte porqué?
Estás muy cerca, pero no cantes victoria todavía; aun te queda derrotar al guardian...
Este es el último trozo de mapa que tendrás que recorrer antes de llegar hasta el temible guardian.
Guardián
Por fin aquí. Cuando aparezca el pájaro, salta por encima de él y dáñale en la barriga. Cuando vuelva da otro salto o apártate de su camino. Después de unos seis golpes acabarás con él. ¡Llegó la hora del tortillazo!.

SUPER TRUCOS

CYBORG JUSTICE

■ MEGA DRIVE



Tras empezar la partida, pulsa el botón de pausa, y a continuación la siguiente combinación: C, B, B, C, C, A, C, B. Si lo has hecho correctamente aparecerá ante ti una pantalla secreta de opciones, en la que podrás incrementar tu número de vidas, cambiar el nivel o pasar directamente a ver el final del juego.

RAINBOW ISLANDS

■ NINTENDO

Si quieres elegir con toda comodidad el nivel del juego en el que deseas empezar pulsa la siguiente combinación: Izquierda, B, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha y B, en la pantalla de presentación mientras aparezcan intermitantes las palabras "Press Start".

ECCO THE DOLPHIN

■MEGA DRIVE

Si quieres que Ecco sea invencible, cuando al principio del juego este salien do del túnel, mantén pulsados el botón A y START a la vez.

F1 EXHAUST HEAT

■ SUPER NINTENDO

Uno de los grandes problemas de este juego es conseguir dinero para que en el taller de investigación se nos dote con nuevos motores, ruedas, etc... Pues bien, si introduces en la pantalla de cambio de nombre la palabra SETAUSA, obtendrás por arte de magia la módica cantidad de 10.000 dólares. ¡Guaaaau!

UNIVERSAL SOLDIER

■ MEGA DRIVE

Aqui tenéis todos los códigos que os permitirán acceder a cualquier nivel del juego:

NIVEL 2: CHSGM
NIVEL 3: MKSNS
NIVEL 4: SGGBY
NIVEL 5: JLGPH
NIVEL 6: JDRSD
NIVEL 7: PKSND
NIVEL 8: CWBPM
NIVEL 9: SFNP

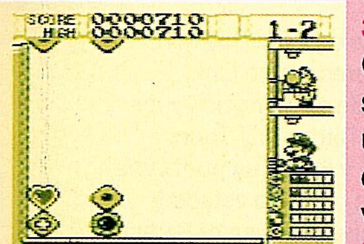


ESPECIAL CODIGOS GAME GENIE PARA GAME BOY

YOSHIE´S COOKIE

■ GAME BOY

003BBE193 En intervalos intermitentes y al azar, 1 bloque cae en lugar de 2.



3EC70D081+06C71D2AC+22C72DF71 Cuando la pantalla principal aparece, ir a la selección de nivel, y presionar a la derecha una vez para comenzar en el nivel 6 (el 06 del segundo código indica el numéro de nivel en el quese empieza).

00C71B3BA No hay reloj para el juego B.

ALIEN 3

■ GAME BOY

FA768E4C1 Energía casi infinita.

04B27EE66 Comienzas con 4 intentos.

06B27EE66 Comienzas con 6 intentos.

0AB27EE66 Comienzas con 10 intentos.

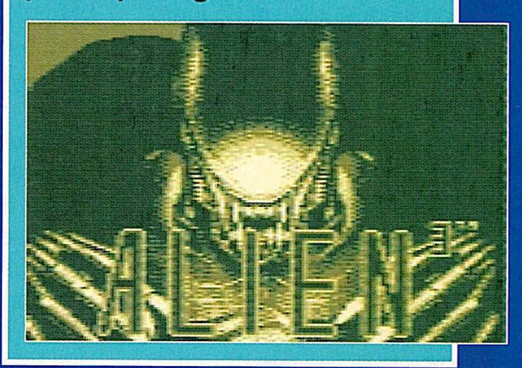
FA692E4C1 Infinitos intentos.

8E442D195 Comienzas con la mitad de energía.

00F9CDE65 Infinitos disparos.

FAB45D4C1 Infinitos clips maganize.

64A3CA19A 100 disparos por clip magazine.



SUPER MARIO LAND 2

■ GAME BOY

053218E6E Cada enemigo vencido vale 5.

00D8DAE6E Obtener tiempo infinito.

02D8DAE6E Tiempo más rápido.

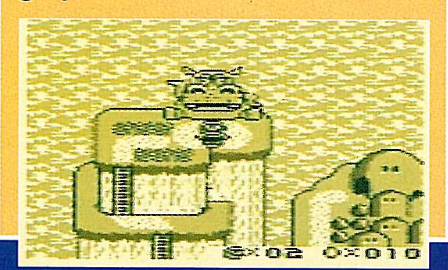
99241BF7E Comenzar con 100 vidas.

00140CE6E Vidas infinitas.

0245BCE6E El hongo te convierte en Bunny Mario.

0345BCE6E El hongo te convierte en Fire Mario.

FA1B9C4C1 Permaneces como Super Mario cuando te golpean.



BLUES BROTHERS

■ GAME BOY

09015BE62 Empezar con 9 vidas (el 09 es el número de vidas que queremos).

00AF293B7 Jugar con energía infinita.

0937CFE62 Comenzar la partida con 10 continues (el 09 es el número de continues menos una que podemos obtener).

FA805F4C1 Jugar con continues infinitos.

KIRBY´S DREAM LAND

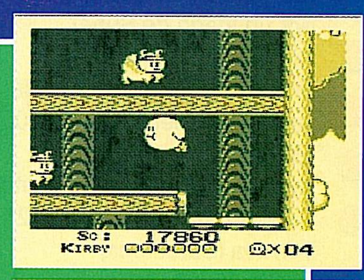
■ GAME BOY

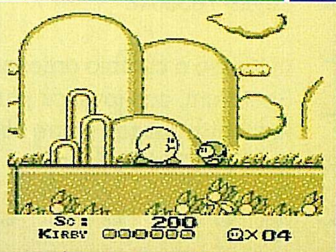
FA6DBB4C1 Vidas infinitas.

FA463B4C1 Energía infinita excepto con los guardianes de fin de nivel.

091BBFF7E Comienzas la partida con 9 vidas (09 es el número de vidas).

091C0FF72 Empiezas con 9 unidades de energía (09 son las unidades).





MERCADILLO



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
SUPER OK CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2. 1ºB
28016 Madrid

■ Cambio Game Boy con adaptador y los juegos Shadow Warriors, Simpsons, Solo en Casa... y Nes con 3 juegos, Double Dragon III, Goonies II.. por Mega Drive con juegos, o lo vendo junto por 28.500 (valor real es de 58.500 ptas). También lo vendo por separado. Sólo residentes en la provincia de Barcelona.
Carlos Lasa Palomo
Tf. (93) 7961456

■ Cambio la consola Master System II con el juego Alex Kid y Heavyweight Champ, por un juego de Super Nintendo, a ser posible el Street Fighter II. También la vendo solamente por 7.000 ptas.
Raimundo Fernández Benito
C/ Montblanc, Torre 9, 3º 2ª
Terrasa (Barcelona)
Tf.(93) 7833048

■ Vendo o cambio ordenador Spectrum, con joystick plus y bastantes juegos (entre ellos Out Run, Out Run Turbo, Match Day, Tennis Profesional, etc). Lo cambio por video consola Nintendo con un juego y un mando como mínimo. El ordenador lo vendo por 11.500 y su precio es mucho mayor.
Sergio Ares
Tf. (91) 7423635

■ Si quieres formar parte de nuestro club Nintendo para recibir trucos, información, pistas, etc... todo lo que tienes que hacer es mandarnos tu dirección, edad, nombre y apellidos y una foto reciente
Juan Miguel
Bloque Jaen nº2
La Carlota (Córdoba)
C.P. 14100

■ Club "El Terror Consolero". Consigue tu carné de socio enviando un pin, un calendario o veinte duros. Lo único que tienes que hacer es adjuntar un sello de 28 ptas., una de esas cuatro cosas y si quieres participar en el concurso de dibujo, podrás ganar una colección de pins. Hay dos para cada modalidad, mayor y menor de 12 años.
Club "El Terror Consolero"
Ctra. de la Sierra nº70 8ºIzqda
C.P. 18008

■ Vendo el juego Battle City para Nes o compatibles. por 1.800 ptas. Llamar noches.
Alberto Llor Vázquez
C/ San Bernardo nº36
Vista Alegre
(Cartagena) Murcia
Tf. 529762 C.P. 30392

■ Compro Game Boy o cambio consola Nasa con dos mandos Turbo Card, 10 juegos y pistola, todo en perfecto estado, dos meses de uso, por una Game Boy más algunos juegos. Sólo Alicante. LLamar de 6 a 7 de la tarde.
Arturo Candela
Tf. (96) 5620443

■ Me gustaría intercambiar la consola Nintendo más dos pads más un chip adaptador que sirve para meter los juegos de Nasa y Ninpondo y un cartucho de 320 juegos por Mega Drive y dos pads o también lo vendo por 16.000 ptas.
Julen Gurrea
(93) 4904822

■ Compro el juego Yoshi´s Cookie para la consola Game Boy. Deseo obtener este cartucho por el precio de 2.000 ptas. Forma de pago contrarembolso.
Ezequiel Navarro Rodriguez
C/ Mare de DEu de Nuria
nº17 4º 1ª
Granollers (Barcelona)
C.P. 08400 Tf. 8701682

■ ¡Barato, barato! Vendo video consola Nintendo con tres juegos, Super Mario Bros, Megaman 3 y Maniac Mansion (4.800, 5.800 y 7.000 respectivamente) y la consola a 6.000 ptas. Llamar de 7 de la tarde hasta las 11 de la noche.
Pedro Laguardia
Tf. 532861 Zaragoza

■ Cambio juegos de la Game Boy, por ejemplo: Gremlins 2, Hook, World Cup..
Pablo
Tf. (941) 202801

■ Vendo monopatín en perfecto estado y dos juegos de Game Boy por tan sólo 14.000 ptas. Los juegos son Addams Family y Turtles Ninja.
Rafael
Tf. 3552660

■ Cambio Game Boy con auriculares, game Link, fuente de alimentación y los juegos Tetris, Tiny Toon, Spanky y Halleway por Game Gear en perfecto estado y con el juego Prince of Persia o el Alien Syndrome o el Master Gear Converter. A ser posible zona de Murcia.
Oscar Miralles Pina
Tf. (968) 832631

■ Vendo Atari 2600 con un mando joystick y con 192 juegos en muy buen estado a 5.000 ptas. También un cartucho de la Atari 2600 a 1.00 ptas con 32 juegos.
Moises Ramos Molina
Ctra. de la Estación nº191
Blanca (Murcia)
C.P. 30540 - Tf. 459239

■ Atención vendo consola Creation (compatible con la Nes) con dos pads con turbo, pistola, 42 juegos grabados (Mario Bros, Kung-Fu, Dynablaster), adapatador a la red con 6 salidas, cable para la televisión y los cartuchos: Winds, Where Wolf the Last Warrior, Street Fighter II. Precio a convenir. O cambio por Super Nintendo con el Street Fighter II, dos pads y algunos juegos más.
Fernando
Tf. (957) 380376

■ cambio Nes con dos mandos y ocho juegos: World Cup, North & South,

Simon´s Quest II, Top Gun, Double Dragon II, Metal Gear, Super Spike V Ball más cartucho multiple por Mega Drive con dos mandos y dos juegos. También cambio juego de Super Nintendo Super Castlevania IV y Best of the Best por otros dos de la misma consola que no sean Super Mario ni Street Fighter II
Pedro Hernadez Melian
C/ Palma de Mallorca, 9 8ºB
Poligono San Cristobal
Las Palmas de Gran Canaria
C.P. 35016 (Islas Canarias)
Tf. (928) 316480

■ cambio consola TV Game con 160 juegos, dos mandos y con menos de un año, en perfectas condiciones. Lo cambio por alguna video consola que no sea Atari ni Tv Game. También lo cambio por un juego de Nintendo o Nasa.
Juan Jose
Tf. (956) 781852

■ Cambio Dyna blaster por Alien III y si no es posible por Best of the Best
Vicente Olaya
Tf. (96) 1387863

■ Vendo para Master System II los siguientes juegos: After Burner, Indiana Jones, R-Type, Kenseiden, Wonder Boy, Zillion II, Vigilante, etc... Sueltos a tan sólo 2.000 ptas. Lote completo por sólo 10.000 ptas. Originales y en perfecto estado.
Antonio Jimenez Lopez
C/ Maestro Font de Anta, 39
Dos Hermanas (Sevilla)
C.P. 41700

■ Impresioante. Vendo ordenador Amstrad Pc 1512 con pantalla monocroma CGA y 512 k sin disco duro, junto a veinte juegos originales como Arkanoid, Narco Police, Maniac Mansion, Speedball y Rick Dangerous II. Todo esto y 10 cómics por sólo 50.000 ptas. El ordenador admite sólo discos de 5 1/4.
Antonio Monge Martinez
Pº de los Rosales nº37
Merida (Badajoz)
C.P. 06800 Tf. (924) 371302

■ Vendo consola Nes con dos mandos y los juegos: Blue Shadow, Duck Tales y Dragon Ninja por 16.000 ptas. o cambio por una Game Gear en buen estado, no importa que no tenga juegos. Llamar mediodia o por las noches.
Antonio
Tf. (971) 276332

■ Intercambio Castlevania IV más 2.000 pts por Action Replay para Super Nintendo. Sólo tiene un mes de uso.
Cristobal Garrido Asensio
C/ Onteniente nº8
Aielo de Malferit (Valencia)
C.P. 46812

■ Cambio o vendo los siguiented juegos para la Mega Drive: Super Kick Off, Out Run, Galaxy Force II, Super Thunderblade y Mario Lemieux Hockey.
Francis Perez
C/ Concepción Arenal, 50 1ºB
Montijo (Badajoz) C.P. 06480

■ Vendo cartucho U.N. Squadron para Super Nintendo por 5.900 ptas y el Power Base Converter para Mega Drive por 4.800 ptas. Sólo Vigo y cercanias. Llamar de 8 a 10 de la mañana.
Mario
Tf. 657637

■ Vendo consola Game Gear con adaptador a red, juegos Columns, Halley Wars y Spiderman, más adaptador para Master System con juego Sonic 2 incluido (todo en buen estado) por sólo 22.000 ptas. Su valor real es de 35.000 ptas.
David Rios Ramirez
C/ Peu de la Creu 15-2ª-4ª
Barcelona
C.P. 08001 Tf. (93) 3297248

■ Vendo Golden Axe 2 para Mega Drive por 3.600 ptas y el Shadow of the Beast de Master System II por 4.000 ptas.
Vicente
Tf. (98) 5601514 / 5600238

■ Vendo los juegos de Nes Meagaman 3, Bart Simpson 1 y 2, Double Dragon, Solstice y Zelda 2 a 3.500 cada uno, y Megaman 2, Tortugas Ninja 2, Super Mario Bros y Totally Rad a 2.500 ptas cada uno, debido a que no tienen instrucciones.
Raul
C/ Atahualpa, 4 , 3 F
Caceres
C.P. 10005 Tf. (927) 246007

■ Cambio video consola Atari Kinway 2600 con 128 juegos por una Master System II con algunos juegos, añadiendo 2.770 ptas, o vendo al precio de 7.780 ptas.
Julian Herreras Lopez
Tf. 311323 Ciudad Real

■ Vendo consola Master System II seminueva. Incluye adaptador para antena, dos pads, dos joysticks, todos los embalajes, revistas recientes y los juegos Alex Kidd in Miracle Word (en memoria), Altered Beast y Asterix. Regalo extra. Todo por 10.000 ptas. Junto o por separado. Sólo en Córdoba.
Sergio
Tf. 251394

■ Vendo juegos de Mega Drive por 3.500, enter ellos Thunderforce III, Batman, Strider, Golden Axe II, etc...
Victor
Tf. (96) 3728201

■ Compro juegos para Game Gear, precio no superior a 3.000 ptas, en buen estado y con instrucciones. También compro Mega Drive o Super Nintendo con o sin juegos por 12.000 ptas máximo. Sólo provincia de Alicante.
Lorenzo Brotons Monedero
C/ Maestro Bretón nº6 2ºIzq.
Elda (Alicante)
C.P. 28830 Tf (96) 5389070

■ Vendo consola Nintendo con dos mandos y juegos por sólo 9.500 ptas. También vendo juegos de Master System (Italia ´90, Shinobi, Super Monaco GP, etc) por sólo 3.500 ptas cada uno.
Jesus Gallego Ramirez
C/ Socuellamos nº78
Tomelloso (Ciudad Real)
Tf. (926) 512556

■ Cambio juego Sonic de Master System por otro juego de esta misma consola que me interese (preferentemente Sonic 2 o Asterix).
Raul
Tf. (956) 781108 Cádiz

■ ¡Atención! Vendo juegos para Mega Drive: Sonic 2, World of Illusion, Tazmania, Altered Beast, Shadoe of the Beast, Ghouls´n Ghosts, Turbo Out Run, Sonic, etc... Sólo por 3.000 ptas. cada uno. Originales y en perfecto estado. Oferta especial por el lote completo.
Antonio Jimenez Lopez
C/Maestro Font de Anta, 39
Dos Hermanas (Sevilla)
C.P. 41700

■ Vendo juegos Fantasia y M.Douglas Boxing por 5.500 ptas los dos o por 3.500 cada uno.
Oscar Miralles
Tf. 832631 Murcia

■ Vendo o cambio Neo Geo por una Atari 2600 y por revistas taurinas o cosas referentes a este tema, o vendo la consola a partir de 10.000 ptas. También vendo juegos de Neo Geo a 5.000 ptas.
Victor Palomo Garcia
C/ Teruel, nº15
Vila-real (Castellon)
C.P. 12540 Tf. (964) 531590

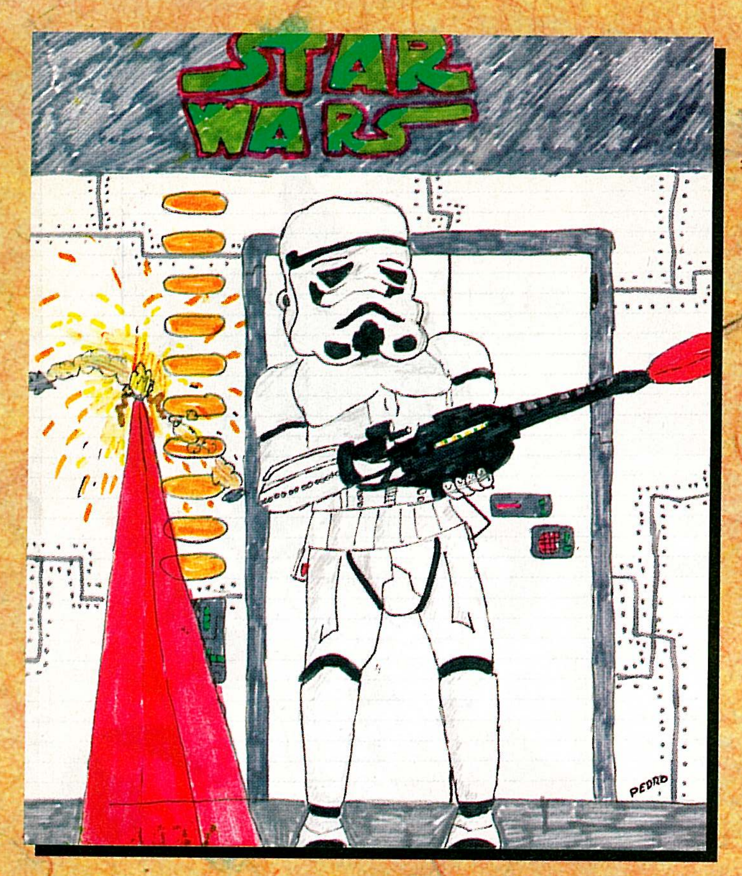
■ Vendo los juegos Sonic 2 (4.500 ptas), Sonic (3.500) y Ghouls´n Ghost (3.500) de Master System, en buen estado y con instrucciones.
Manolo
Tf. (964) Castellón



Pues si, amigos, así son las cosas, poco a poco han ido desfilando los días y aquí estamos, apurando los últimos momentos de este caluroso mes de Agosto, preludio de un mes de Septiembre que llega francamente prometedor en el aspecto consolero. Esto ya lo habéis podido comprobar con el amplio depliegue de super novedades que desfilan este mes por Ok Super Consolas, pero eso si, justo es reconocer que si los programadores han trabajado duro este verano, vosotros no habéis querido ser menos, y prueba de ello es la gran cantidad de cartas que a La Tierra de las Consolas han arribado...

MIGUEL ANGEL MOYA, de Ciudad Real, nos manda una simpatica carta en la que además de obsequiarnos con este cibernético dibujo, nos cuenta que tiene una Nes y que le encantan los juegos de rol y el Street Fighter. Contestando a tu pregunta te podemos recomendar algunos juegos de rol para la Nes como Willow, u otros que no lo son estrictamente pero se parecen como Maniac Mansion o las diferentes partes de Legend of Zelda.





PEDRO JOSE GALLARDO ROMERO, de Murcia, nos envía una excelente selección de sus creaciones artísticas, entre las cuales hemos querido destacar esta inspirada en Star Wars, nuestra favorita.



Juan Francisco Peñaranda García, de Alicante, nos manda su propia versión de lo que podría ser la caratula de Sonic en su esperada versión para el Mega CD. ¿Podrá conseguir Sega una obra de tan bella factura e ingenio?



Desde la hermosa ciudad de Santander nos llega este dibujo de **PABLO SAN MIGUEL**. Creemos que sobran las presentaciones ¿o es que alguien no conoce al chico que rompe?

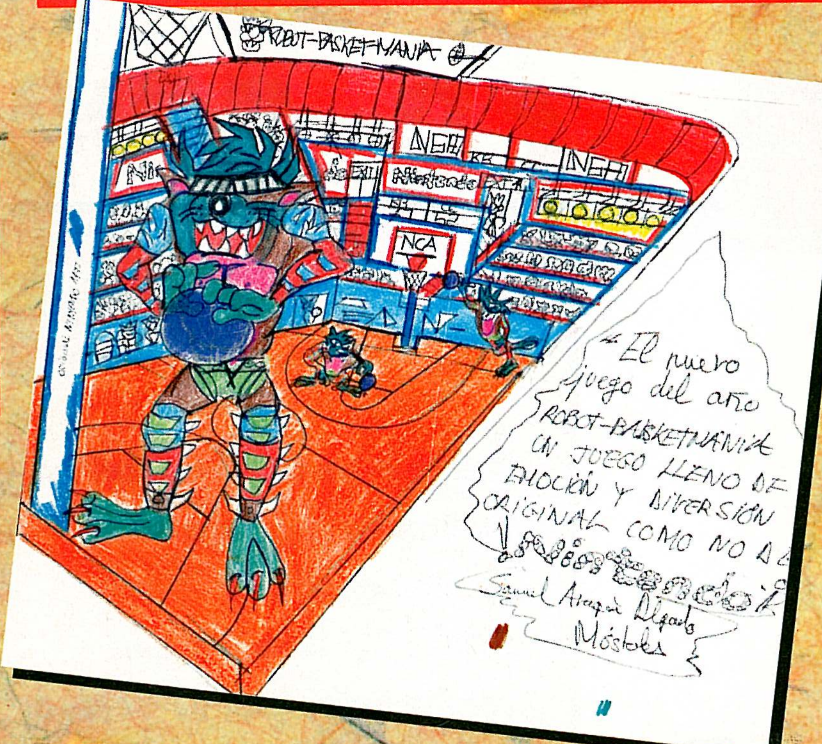
LA TIERRA DE LAS CONSOLAS

Como la chicas parece que sois todavía minoria en esto del «rollo consolero», siempre nos llega de alegría cuando recibimos cartas de alguna colega consolera, como **ANGELA GUTIERREZ**, de Málaga.





Mientras seguimos esperando a ver si alguien se decide a distribuir el juego Dragon Ball Z en nuestro pais, los consoleros de pro, como **SARA PUIG ESCOBAR** (¡bravo, otra chica!) siguen entreteniéndose dando rienda suelta a la imaginación y a su vena artística.

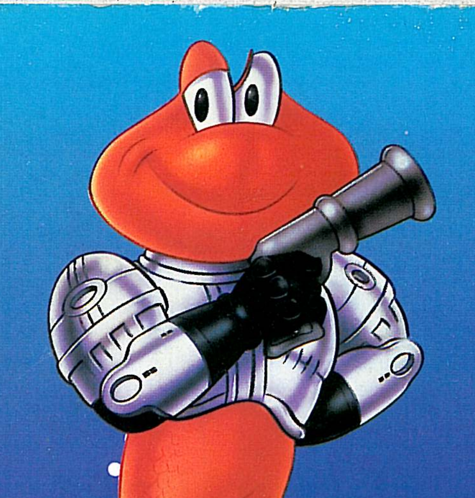


Originalidad, simpatia y calidad se aunan en una sola creación. El merito le corresponde a **SAMUEL ARAGON ALGADO**, que esperamos nos siga deleitando con sorpresas como esta.

Como decía aquella famosa frase, esto ha sido todo amigos. Nos vemos el próximo mes y recordar eso si, que esperamos ansiosos vuestras creaciones. Podéis enviarlas a:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
OK SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1º B 28016 MADRID

SUPER JAMES POND™



En su nueva misión, Super James Pond, también conocido como Robocod™ debe intentar que el Dr. Maybe no consiga dominar el mundo con sus pingüinos explosivos. Sólo dispones de 48 horas para evitar que estas Navidades sean las más sancrientas de la historia.



Disponible en Super Nintendo y Game Boy



Distribuidos por:



COOL WORLD™



Disponible en Super Nintendo y Game Boy

Cool World es un mundo imaginario y a la vez real, donde los dibujos animados, más conocidos como Doodles, dominan completamente la situación. Sólo hay un problema: están hartos de vivir en su dimensión y quieren invadir la nuestra. ¿Podrás evitarlo?



The Addams Family

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT™





Una nueva aventura de la terrorífica Familia Addams, en la que Pugsley debe encontrar unos objetos que su 'encantadora' hermana Miércoles ha escondido por toda la mansión. Y, por supuesto, además de colocarlos en lugares de sencillo acceso, no ha colocado ni una sola trampa en el camino. Una tarea muy, pero que muy fácil...

Disponible en Super Nintendo y Game Boy